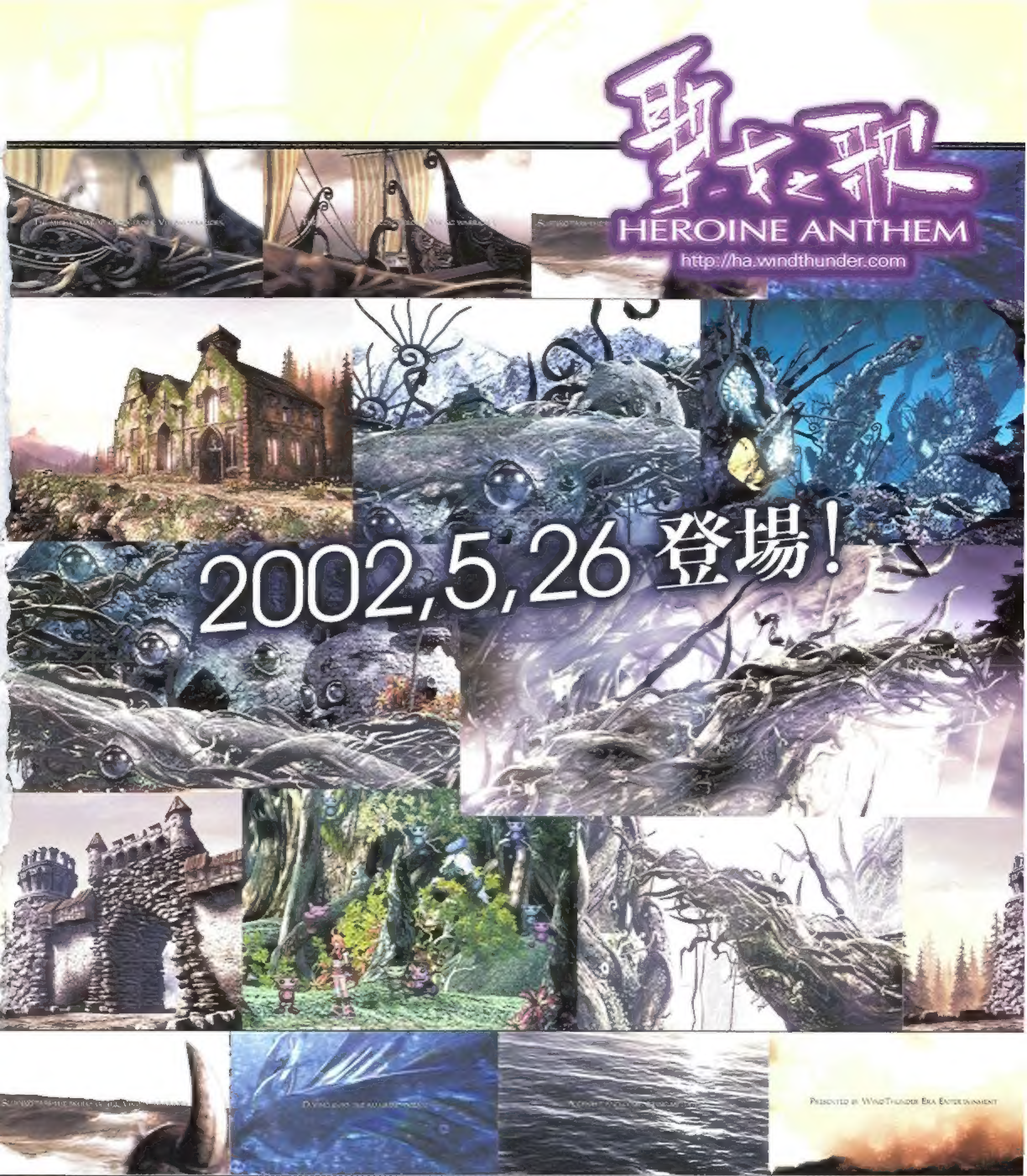


SWM
軟體世界
Fantasy Style
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER
157期
SOFT WORLD MAGAZINE
SOFT WORLD MAGAZINE
2002 /MAY 5月
附贈MegaDisc石盤
Game 勁爆試玩區：
神話完整程式、戰神：狂神天威2
暴風雪、Freedom Force……
Demo 動畫展示區：
四海兄弟、刺客任務、
危機最前線2…………
多款遊戲修正檔、桌布、
共享軟體盡在其中
遊戲仙人研究室
深入探訪遊戲界的人事物
線上遊戲的榮光
光榮的online game
戰略大佈局
聖女之歌發源地
「風雷時代」
深度專訪介紹
新英雄門
試玩報導
遊戲向上委員會
最精湛的產品剖析
決戰江戶
星際爭霸2
重裝武力二
異形2
龍狼傳
紅軍之怒
三國群英傳III
攻略圖書館
遊戲過關最佳指南
龍狼傳～
破凰之路
全劇情重點提示
閃擊點行動：
紅軍之怒
任務流程攻略
善與惡：神獸島攻略指南
三國趙雲傳簡易攻略流程
笑傲江湖2外傳之
東方再起劇情攻略
本期大放送
聖女之歌
獨家亮麗滑鼠墊
風天翔
精美超炫紙牌卡片
3D網路遊戲神話
點數300點
究極GAME館
未來新品詳細探訪
金庸群俠傳之俠客島向海外島嶼邁進
軒轅劍ONLINE遊戲介面設定初露
軒轅劍肆戰國科技大曝光
太空戰士XI遊戲鉅作邁向網路境界
傳說的物語(RO)期待度最火熱的網路遊戲
劍靈2幻域封魔 / 聖女之歌 / 風天翔 / 風色幻想2 / 三國演義ONLINE / 千年2
DO MO
ISSN 1605-2722 05
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 終極促銷價 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12


WindThunder




G遊紀
G-GENERATION
中文遊戲新紀元


聖女之歌
HEROINE ANTHEM
http://ha.windthunder.com
2002,5,26 登場！
Presented by WindThunder Era Entertainment


感動阿！全省便利超商都有才是王道阿！！
哇！萬一以後我玩不到怎麼辦...
喔~ 信古龍得永生
嗚 嗚 嗚 ... 古龍太好玩了
這才是令人奮戰不懈的網路遊戲阿
包到深處無怨尤啦！
我包了啦！ 通包！！ 包不隆咚包~~~~~~
包包內涵神秘經典寶虛擬道具， 讓你一次玩個過癮^^
萬人連線新武俠網路遊戲、武林高手非你莫屬
呵呵，決戰紫禁之巔，我們會全員到齊。
初入江湖、劍神一笑、天外飛仙、古龍群酷包，你要哪一個呀？
重現古龍大師筆下膾炙人口的小說場景，讓您置身於雄偉壯闊的武俠世界
各種簡單明瞭的操作介面，玩家甚至可以調整成習慣的操作方式喔
固定每三個月更新遊戲故事主軸，內容豐富是沒話講啦！
角色不再受到職業技能限制，玩家可依照喜好鍛鍊屬於自己的獨特角色。
與志同道合的玩家一同組織理想中的門派，天下第一大派非你莫屬啦！
擺脫傳統網路遊戲聊天限制，就算不同的伺服器也可以進行對談
武俠 網路 遊戲
軟體世界
智冠科技股份有限公司
GAMEONE
MEMBER OF GAMEONE HOLDINGS INC
香港商智傲系統有限公司台灣分公司
GAMEONE SYSTEMS LIMITED TAIWAN
www.gameone.com
台北市忠孝西路1段50號20樓之一
Tel:(02)23892007 Fax:(02)23891992


GAMEONE presents
not just a game!
古龍群俠傳
網路版
楚留香
西門吹雪
江小魚
燕南天
李尋歡
明月心
葉孤城
陸小鳳
www.gulongonline.com
決戰紫禁之巔
古龍群俠傳網路版 ©GAMEONE SYSTEMS LIMITED 2002 / ©騰龍創意

# 張牙舞爪的敵人，正挑起你血液中的戰鬥基因...



# 末日危城
# DUNGEON SIEGE

## 你是末日唯一的救世主

**在**這個前所未見的3D激鬥場，有數百種凶惡的敵人，正張牙舞爪的向你挑釁。
你可以選擇單獨作戰，把敵人打得潰不成軍，也可以招集巫師、戰士、弓箭手…，一同迎擊。
而讓你們離開戰場的理由，只有勝利而非膽怯。
開戰吧，你是末日唯一的救世主！

由知名遊戲「橫掃千軍」製作人Chris Taylor領銜製作

**Microsoft**

歡迎上網查詢 http://www.microsoft.com/taiwan/game/


抽出你的刀劍
讓它們開始後悔遇上你！
5月初中文版挑釁上市



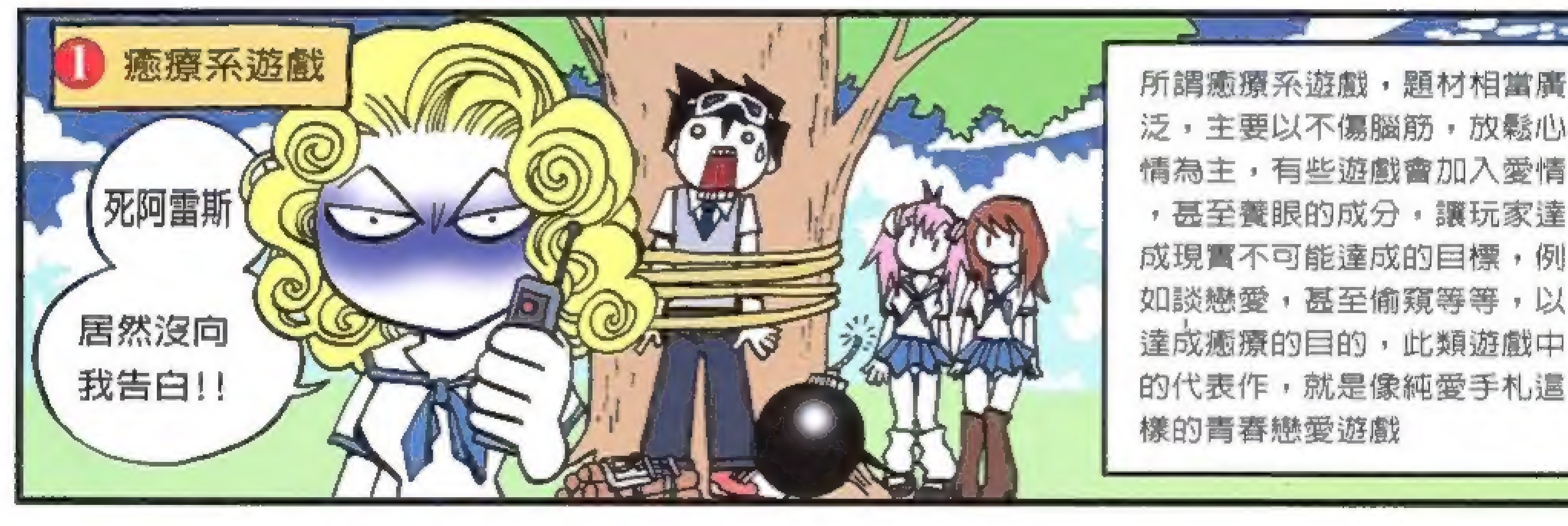




玩遊戲玩出人命的消息，在國內已非首次傳聞，去年曾經傳聞有玩家「住」在網咖，不吃不喝連續上網玩UO，最後終於不支倒地，不過後來證實並沒有這回事。











而最刺激最可佈的，當然是暗黑系遊戲，遊戲內容純粹以血腥暴力取勝，玩家追求刺激屠殺的快感，嘗試現實生活不可輕易為之犯罪行為，如扮黑手黨，甚至扮魔王等等，此類遊戲的代表作，就是血腥暴力的毀滅戰士。













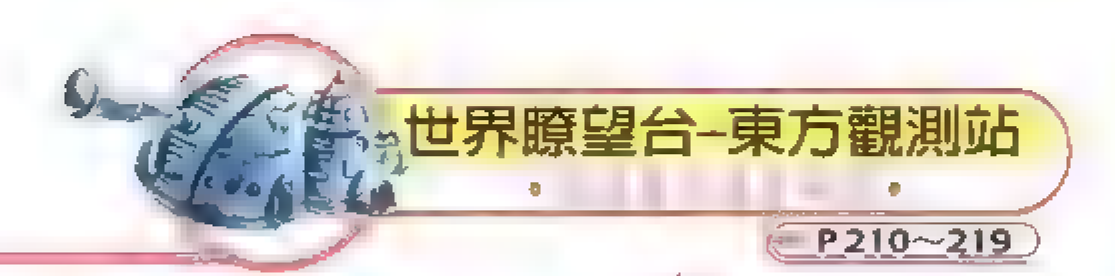





# 安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P354～355
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P340～349
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P58～61
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P247～303
龍狼傳 P248
閃擊點行動紅軍之怒 P268
笑傲江湖二外傳東方再起 P280
三國趙雲傳 P290
神獸島 P296
遊戲仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家談 •
P220～229
聖女之歌發源地「風雲時代」深度專訪 P220
線上遊戲的榮光
光榮的online game 網路大佈局 P224
新英雄門試玩報導 P228
秘技研究室
• 要作弊請看這裡 •
P304～307
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！•
P81～129
軒轅劍ONLINE P82
聖女之歌 P90
傳說的物語（RO） P100
三國群俠傳 P108
金庸群俠傳之俠客島 P116
風色幻想2 P124
千年2 P128
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P350～353
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P362～367
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P360～361
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P62～67






發 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm com tw
全球資訊網 http //swm.com tw

訂 閱 服 務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌・軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http / www gamexpress com tw

INFO & PRINTING

法律顧問 寶議法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL 886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX 886-2-29189049

DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022　FAX：(02) 29156275


WAEI
華義國際數位娛樂股份有限公司

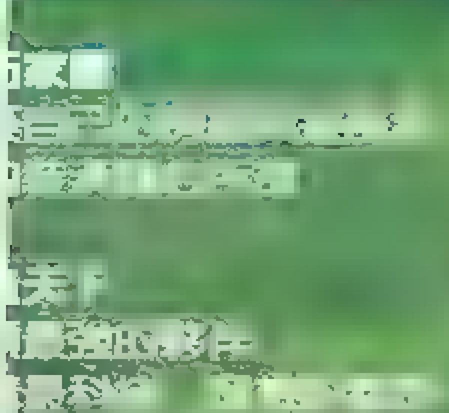

WGS

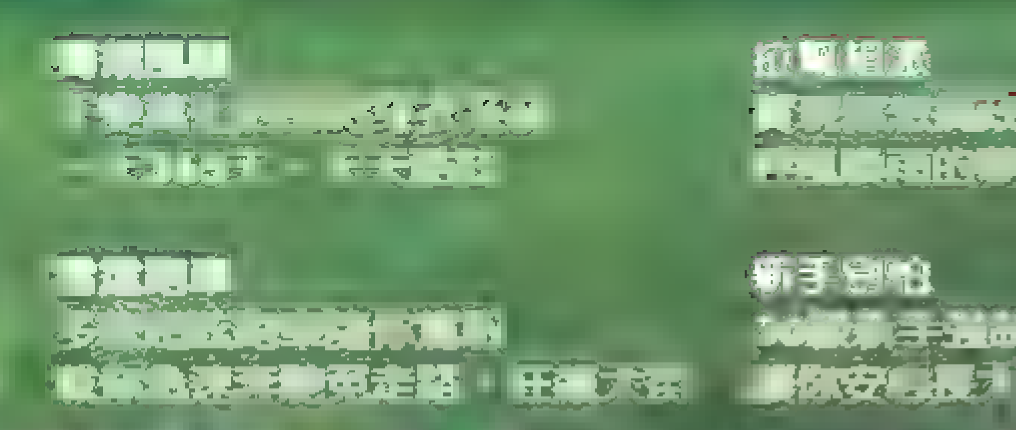

擊敗天堂的網路遊戲
時空戰場
RENEWAL









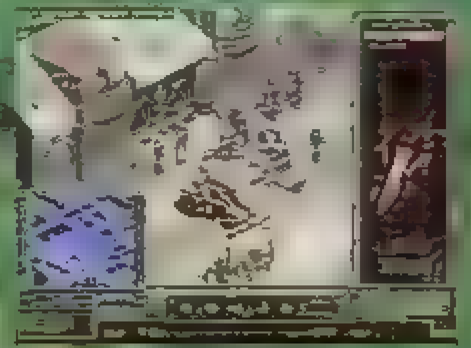






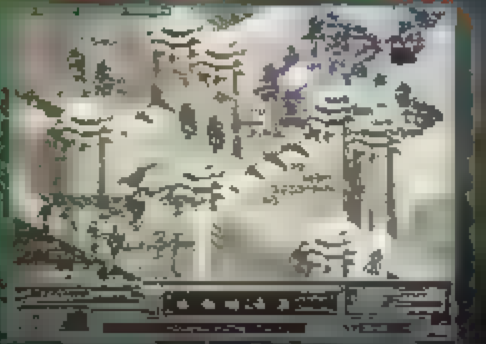

ON LINE
4月15日
15天





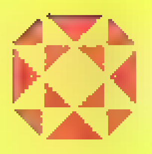




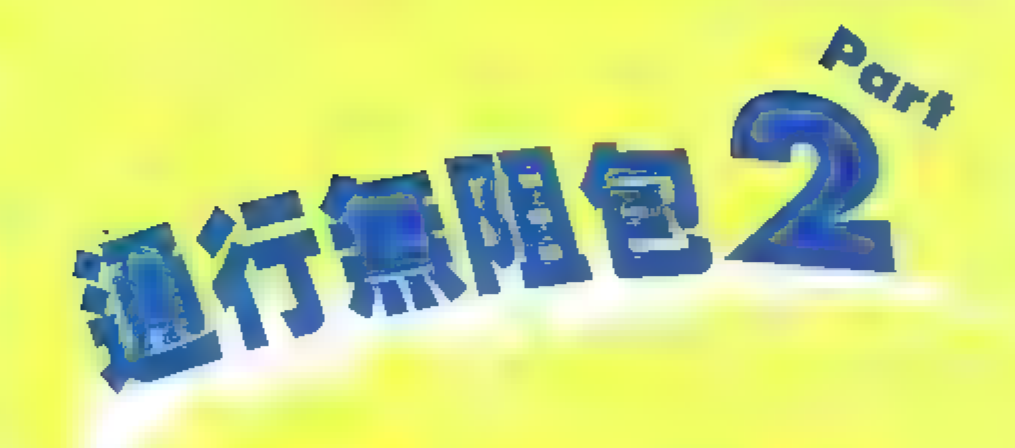



WGS
ON-LINE
全省3C賣場、便利商店均有銷售
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.


WAEI





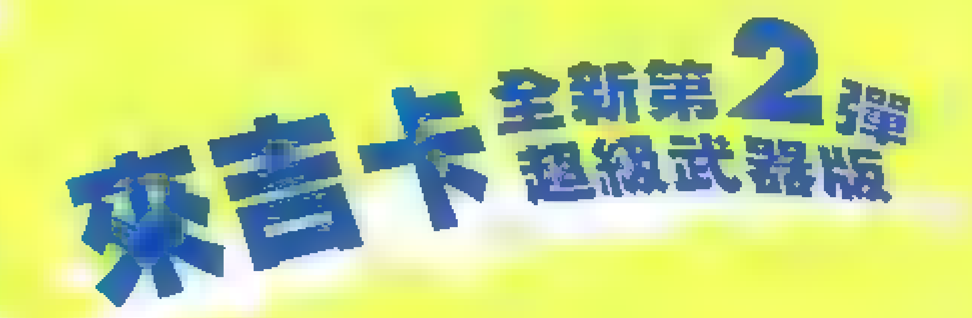






產品內容 一包在手，老鳥菜鳥橫著走！

- ★WGS遊戲點數360點
- ★Lv10~12+精靈的超人氣防具
- ★太陽神首飾Lv2
- ★替身娃娃x2
- ★月神首飾
- ★4大村精靈羽毛
- ★伊甸大陸旅遊光觀券1張
- ★石幣10萬
- ★3.0版遊戲光碟
- ★0~40級快速晉升寶典!
- ★台灣固網6個月免費播接







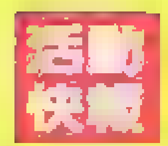
產品內容 全新道具！集石行樂新樂趣

月神首飾、替身娃娃、馴獸戒指、最新道具全部送你
還有機會得到WGS30、WGS360點！

只要集有【鐵支】或【葫蘆】5張卡面即可參加
Lv.13 PK裝備組抽獎喔！

集滿指定卡面就再送全套Lv.14超級夢幻PK裝備
Lv.12鎧(Lv.5滋潤精靈)、全系寵物4隻！

每週再開出10組樂透號碼，對中序號可獲得最新道具
寵物、WGS點數等 多種超值樂透禮！




**龍** 鱗蟲之長，能幽能明，能細能巨，能短能長
春分而登天，秋分而潛淵…

傳說中的「青龍」即將於5月現世!
詳情請密切注意華義遊戲網 www.waei.net



**華義國際數位娛樂股份有限公司**
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 客服專線 02-87882328
中區營業中心 04-2385-2256 南區營業中心 07-555-3222



# 第二屆石器百萬PK大賽

# 1,200,000

## 熱身賽獎金：

## 熱身賽參賽須知：



# 安德烈斯王國

## 演出人員

**柯里克**

終於度過了遊戲界的大淡季，邁入這個月後，我看市場已經逐漸活絡起來了，緊接著陸續有許多遊戲大作會陸續推出，看樣子我得好好把店面整修一番，以免到時候被來光顧的國民嫌店裡不夠氣派，那就不好了

**遊戲精靈**

隨著四季的變換，炎熱的夏日又逐漸來到了，而且久旱不雨之下，聽說王國也逐漸發生缺水現象 雖說本仙人法力無邊，但還是得順從天意，所以各位子民們還是得節約用水，以免被大太陽烤焦了，到時又沒有水的話，那就粉慘囉！

**索卡爾**

《龍狼傳》圖像徵選大賽即將截止，要參加的人請盡快投稿，不過給獎辦法有些修正，記得以新的給獎辦法為準歐……∪于∪

**索特王**

炎熱的夏季逐漸逼近了！在這麼酷熱的天氣下，放假時待在家中吹吹冷氣、喝喝飲料、玩玩遊戲，可是人生一大享受哦！玩遊戲不僅可以獲得樂趣，還可以讓手腳活動活動，讓腦筋更為靈活，真是一舉數得啊！所以本王大力提倡，夏天玩遊戲，輕鬆又有趣 請國民鼎力支持喔

**尼爾斯**

，尼遇一次前去參觀了聖女之歌的發源地「風雷時代」之後，深感遊戲製作人員的辛勞，每日不分白天還是黑夜的趕工，以辦公室地板為床，還真不是一般人可以忍受的 所以啦！請國民們體諒一下有些遊戲大作，發行日一延再延的情形，畢竟時間與品質永遠是成正比的，給他們多一點時間吧！

**歐茲**

唉！老歐我最近被王國徵召，去當了十天的兵。另看我年紀有了，體力耐力可都還是一流的。不管是出操、跑步、拉單槓，完全都難不倒我啦！過了這一段正常而規律的生活，人也精神了許多，當兵也是不錯的啦！

**G魔王**

war3真是好玩啊^^，目前war3從beta 1 13版升級到1.20版，其中科技樹及各單位詳細攻防值都作了大幅度修正，害我熟悉的1 13版的升級順序以及常用戰術都不能用了@@，全都要重新重頭練，不過新的patch，新的挑戰，繼續在Battle net上廝殺……ㄏㄏ

**莫斯洛**

沙雷納之前說什麼自己『麗質天生、嬌艷動人』，還不是穿了堆的『815』裝「水面」，還沒事在那邊賣『燒餅』，阿利嗎幫幫忙，也不想想自己幾歲了，還一直以為自己是「K.M」，整天「肖想」和臥虎藏龍中的大俠一李慕白來一場戀愛！還好由遊戲精靈工坊所推出的「臥虎藏龍之青冥劍」可以滿足她想扮演俞秀蓮的需求，呵呵～^^！但我個人還是覺得妳扮呂秀蓮還差不多啦！

**雷雷公主**

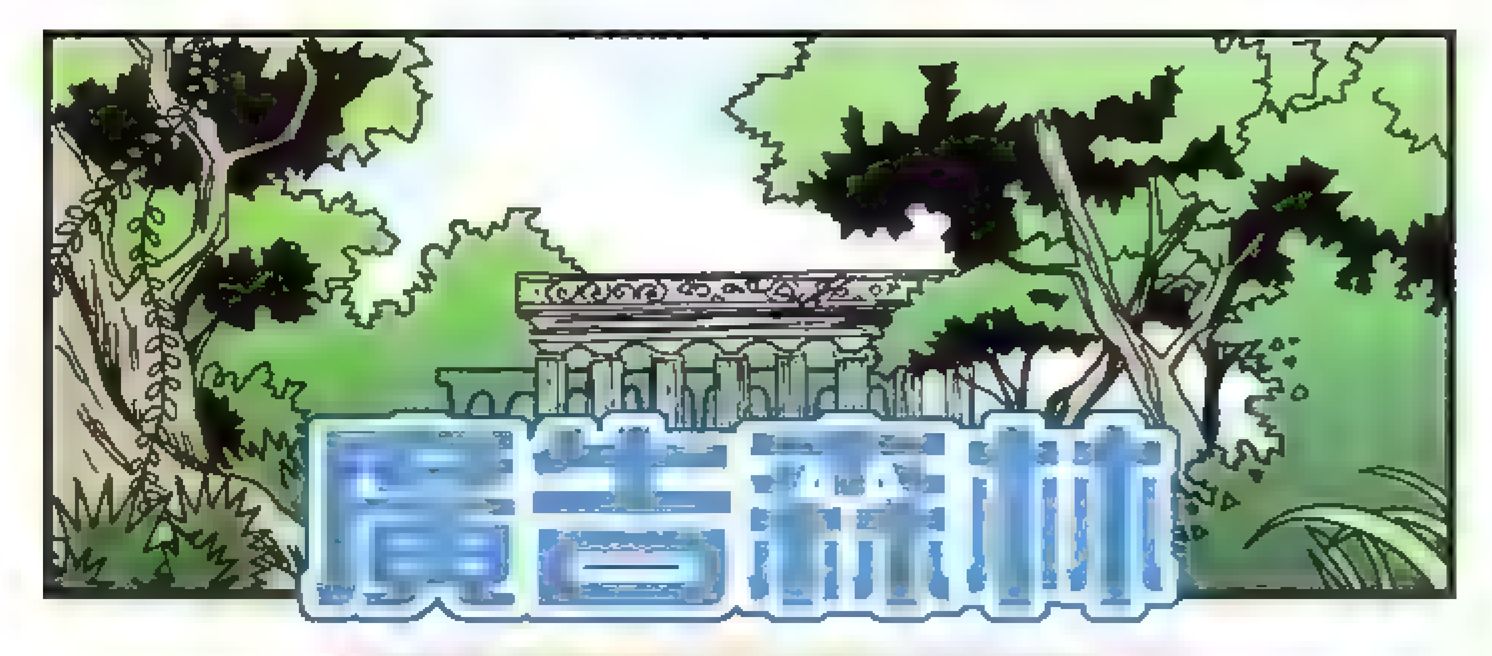
好久沒看到歐茲叔叔了，好想他啊！不知道他現在當兵怎樣了，會不會變黑人啊！

**阿雷斯**

最近為了玩PSO而去組裝了台電腦，荷包大失血！不過看到遊戲的流暢度就知道錢沒白花，回頭看看陪了我許久的舊主機，唉～安息吧！但是這幾天卻也淪為看動畫的機械，鋼彈車啊，打倒"自護"軍！另懷疑，它的翻譯是港版翻譯，所以吉翁也就變成自護了，怪翻譯……

**沙雷納**

已經兩個月沒整理座位了，我已經快被遊戲淹沒了，看來不清理一下不行了！

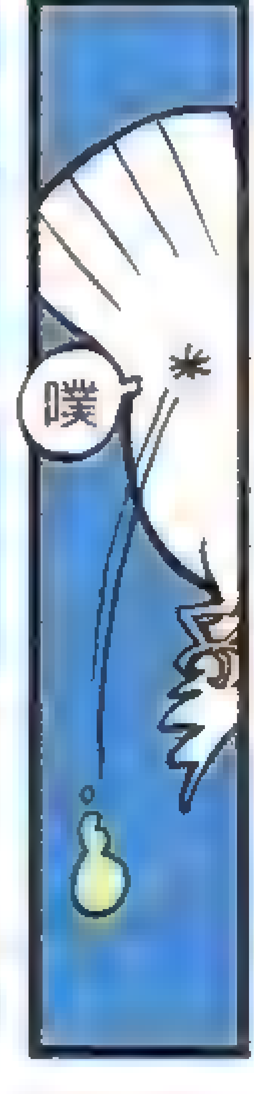


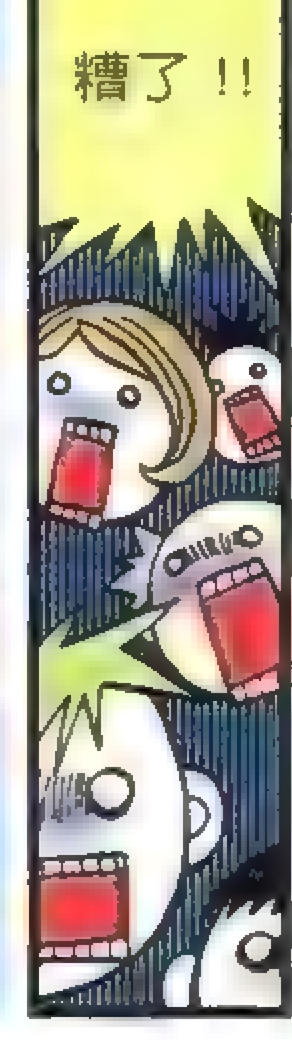

廣告神殿等待大家來參拜歐！

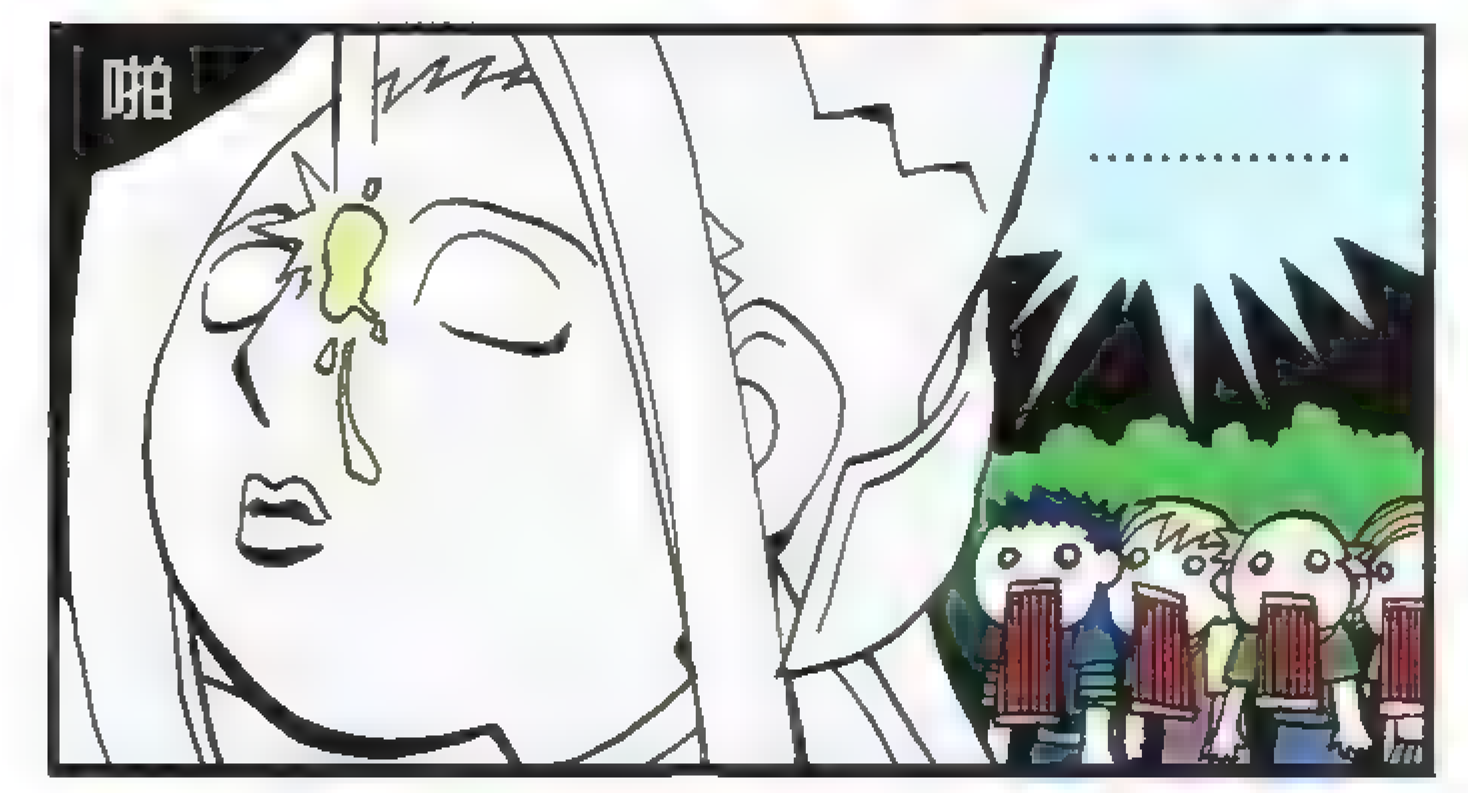


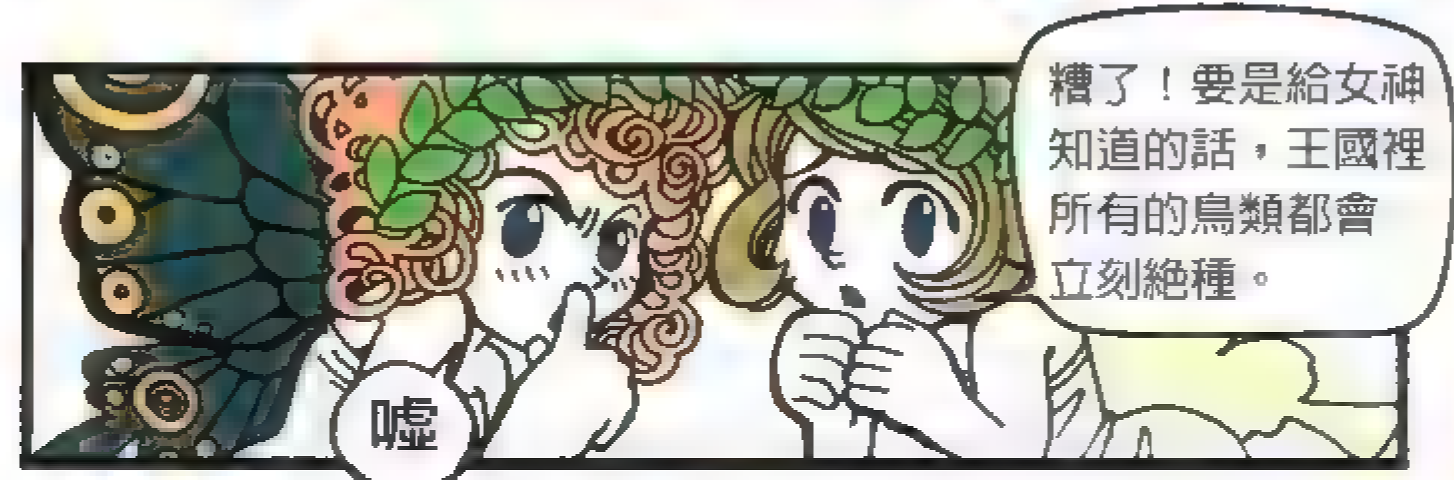






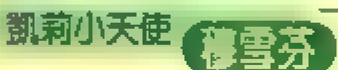






## 廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 

advert.se@swm.com.tw

凱莉小天使 

kelly@swm.com.tw
高雄專線 07 8151063

珍妮小天使 

,any@swm.com.tw
台北專線 27889118-248


三國演義 Online
玩弄三國　彈指之間
讓你創造歷史的線上戰略角色扮演
喝千軍逐萬馬
鼎足三分夢天下
探囊輕取上將首，
轟雷聲震百萬兵！
插畫家 疑閒

古來衝陣扶危主，
只有常山趙子龍！

## 城市機能各有千秋

十九座具備工藝、農耕、礦業、商業、要塞、畜牧等不同風土民情城池，開發資源、建設城市機能，颱風、沙塵天災侵襲，考驗你的管理能力！雄霸一方、
[redacted]



## 親臨大戰歷史現場

與生死好友召募屬於自己的義勇軍團，在亂世中攻城掠地、累積人望，新型態
[redacted]
戰役現場，用實力重新決定三國命運！

## 三國名將等你錄用

以心理測驗決定玩家政治理念，呂布、關羽、趙雲等三國英雄，隨身市集等你挖掘錄用，是英雄、是梟雄，是霸者、是草寇，與三國豪傑一較高下，創造屬於自己的全新歷史傳奇！

## 六大職業無所不能

前所未見、最精采的職業特技，術士、巫女、義士、仕女、道士、美女百家齊鳴，呼風喚雨、開鎖竊聽，好友合力人人各顯神通，組成各種特殊的義勇軍團，看天下最後鹿死誰手！



## 赤兔的盧如雷奔騰

座騎養成系統，赤兔、的盧絕世名駒需你親自培育，只要細心照料，就可以擁有血統最優秀的座騎，陪你征戰沙場、馳騁天下！

**欲知遊戲詳情，請上網查詢：sy.chinesegamer.net**


中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net

www.soft-world.com


尋找對抗
司馬仲達
的龍之子！
原作 山原義人老師
©日本講談社授權©
等待，只是不斷地錯過！龍狼，是你不悔的抉擇！
廣受好評與推薦，現階段最值得一玩的國產遊戲！
Ryurouden ©1993 Yoshito Yamahara All rights reserved. Unauthorized ... violation of applicable laws Printed under license from Kodansha Ltd , Tokyo

三國名將並肩作戰

VR絕招互動戰鬥

隱形計策變換運用

解謎任務豐富有趣

# 龍狼傳

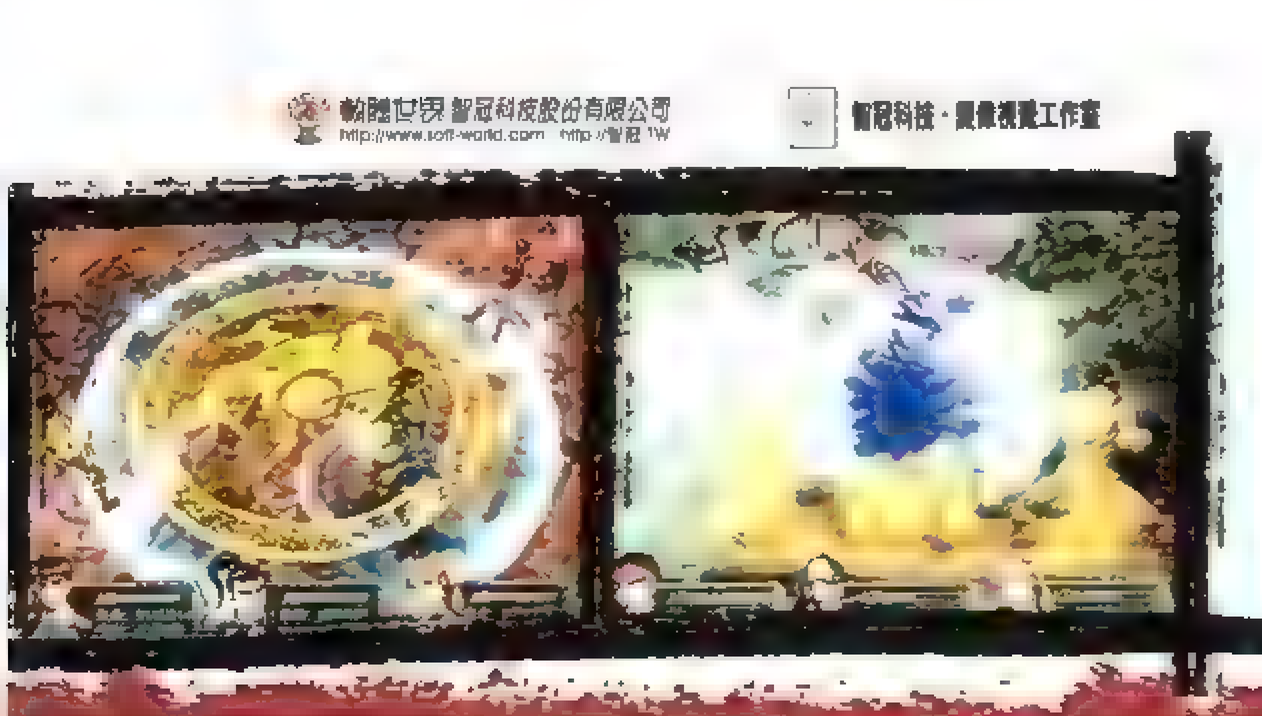
三國新章

使命創造命運　破凰之路　The Legend of Dragon's Son.

## 台灣PC Game史上，首次改編日本暢銷人氣漫畫！

龍狼傳，將你送回三國與五虎將並肩沙場，以現代人身份參與亂世各大戰役！







# 驚爆十大

## 超人氣限量珍藏




**好康贈品第一彈**

凡於活動期間內，購十大書坊「龍狼傳」卡即獲得超級點歌王歌唱點數卡一張（可免費歡唱5首流行歌曲，練就超級巨星好歌喉

**好康龍狼特別獎**

擁有十大書坊「龍狼傳」卡，即有機會獲得「龍狼傳」電玩、音樂原聲帶、全套「龍狼傳」漫畫以及珍貴的原畫家山原義人老師簽名卡

---

# 發燒攀升中！獎金狂喜衝破












## 樂透衝鋒陷陣，買龍狼讓你獨"對"百萬新台幣大軍！

為獎勵長久以來支持正版的玩家，現在買「龍狼傳-破凰之路」正版遊戲並上網登錄，就有機會對中累計獎金，最高可獨得百萬獎金！

**獎勵辦法**

1、當玩家安裝完龍狼傳遊戲後，就會出現詳細的活動說明，玩家可選擇是否直接連上網站參加活動，站上會有「樂透！百萬龍狼賺！」的活動看板，請點選進入。

2、將遊戲附贈的刮刮卡號碼刮除並將序號登錄進相關欄位，接著依照系統指示填寫個人姓名、身分證字號、E-mail、電話、手機、通訊地址等必備資料。

3、資料填寫完畢後程式會出現一個42組可選選的號碼會互供玩家選擇，請玩家選擇六個號碼，確定送出後，系統將寄一封確認信內號碼以及玩家所選的六組號碼到玩家信箱內，玩家並可在此網址上查得自己的姓名及登錄的號碼。若玩家想在安裝完成之後再上網登錄，可直接點選"開始"→"程式集"→"dragon"→"百萬龍狼賺"，也可連上活動網站，或直接進入http://www.enigmas.com.tw/dragon即可。

4、玩家可以對每期的北銀樂透彩，只要六組號碼全中，即為頭獎號碼，就可以平分當期公布的獎金給該玩家，如果當期沒有人中獎，則獎金將累積，重新公布；智冠每一期開獎當天早上10點會在網站公布該期累積的獎金，如果一直無人中獎，則獎金將持續累積至次期，直到有人中獎或是活動結束。（每期獎金請上網查詢，智冠公司得視促銷需要調整獎金數額）



三國群俠傳
【最古靈精怪的三國遊戲即將人氣登場！】
你將成為中國歷史最偉大的偉人！
你就是華夏民族最了不起的救星！
強力累積智、仁、勇超人氣指數，
幫失意英雄回歸祖靈、
恢復被搗亂的三國秩序，
英雄名將全力挺你！
技能裝備強化助陣！
歡樂遊戲自由主義，
讓你創意擺平三國崩盤
智
仁
勇
東方演算科技股份有限公司

# 搶救三國空前危機，最了不起的歷史偉人就是你！

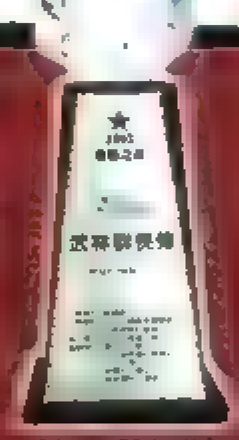
誠徵傭人一名！

- 三國英雄，傾巢而出全力響應
- 時空亂序，任務事件自由參與
- 技能強化，多變絕技虎嘯龍吟
- 時序戰鬥，刺激運用一髮千鈞

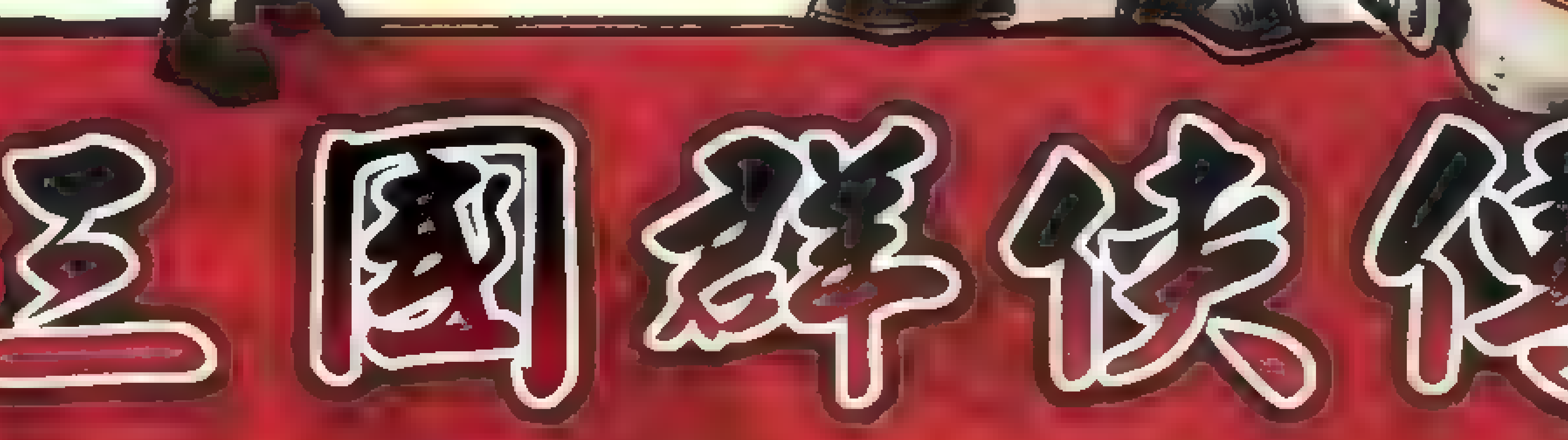





東方演算公司繼最受各大遊戲獎項肯定、狂銷二十萬套的「金庸群俠傳」、「武林群俠傳」後，獨立創業、超越自我全新代表作！！






三國群俠傳





：這裡有好～ 可以一次
聽到好多的遊戲主題曲，
真是過癮!!
：哇Y～哇Y～這裡不但有
主題曲 也有別處沒有的遊戲配樂
及網路音樂喔～～
：我最喜歡這裡了～有不同話題
討論版，讓我可以聊的
不完，還可以交到好朋友喔*^ ^*
：其實，這裡最棒的是～我喜
歡的音樂才當曲下載付錢，又
不用先買卡，既便宜又方便了
，你們說的都只是一部份而已
，這裡還有好多好玩的會員功能
了～讓你慢慢玩^ ^
：哇！！可以下載好多遊戲動畫
ろ乀！耶～耶～耶～不用玩遊戲就可以
看到 超正的 我愛死這裡了～
這裡是？！
音樂、遊戲新天堂
中華音樂網
完整會員獨享功能 可建立屬於自己的個人檔案、建立好(眼)友名單、線上傳訊結交好友及推薦歌曲、也可收集個人最愛文章。
音樂欣賞 不須玩遊戲就可聽到最完整遊戲音樂及自由創作、網路投稿、亞洲唱片、流行文化、等好聽的音樂欣賞。
簡易購物機制 不用預買點值卡直接線上下載，採 HiNet帳單收費，既安全又方便，讓你輕輕鬆鬆買好歌。
討論版 最多話題音樂、遊戲、心情故事討論版，讓你盡情發表、暢所欲言。
遊戲動畫下載 完整蒐得一覽遊戲片頭尾動畫、MP3免費下載、讓你一次聽的夠。
遊戲代言明星 窺神秘電玩代言明星真面目 、專門討論區與他們互動討論，了解電玩代言的心情天地。
心情故事 最私密、真誠的網友心情故事、網路天地的感情、心情故事分享。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http 智冠TW
智冠・中華音樂網
www.chinamusicnet.com

KOEI

盡享名作醍醐味!

# 三國志VIII 威力加強版

歷史模擬遊戲

好評熱賣中!

Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●980元

本商品必須配合Windows®95/98/Me/2000/XP版的「三國志Ⅷ」才能執行。

**結婚對象增加·並能培育後代!**

與您關係親密的武將會介紹結婚的對象,並且能在婚後擁有繼承玩家能力的子嗣。在子嗣成人前可自由教育,栽培出理想的接班人!

**新增「戰術戰役劇本模式」**

劇本內容集魏、吳、蜀三國著名的戰場與歷史事件之大成。而故事的分歧事件將隨過關條件而異,結局變化也十分豐富!

●新增3個孔明去世後的新劇本

●搭載玩過必留下痕跡的「年表功能」

●搭載可自由設定武將資料的「編輯器功能」

同時發售 威力加強版及主程式 2合1組合包 『三國志Ⅷ with 威力加強版』 Windows®95/98/Me/2000/XP版 ●中文版 ●2,200元






好評熱賣中!

Windows®95/98/Me/2000/XP ●中文版 ●1,800元




好評熱賣中!

Windows®95/98/Me/2000/XP ●中文版 ●1,350元

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室 TEL:(02)2345-0020



KOEI
PlayStation 2
真 三國無双
化身爲三國志的英雄．奔馳於沙場之上！
享受橫掃千軍．所向披靡的快感！
Produced by ω-Force
大魄力！超刺激！有如身歷其境！
2款超人氣動作遊戲鉅作
將以中文版問世！
好評熱賣中！
不可能的任務
WINBACK
奪回被恐怖份子佔領的軍事設施！
真實度200%的光線槍射擊遊戲！
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL:(02)2345-0020


SONIC TEAM
SEGA PC
PHANTASY STAR™
ONLINE
夢幻之星網路版
榮獲無數日本遊戲大賞的PC版網路RPG
一場跨越國界的相遇，一段合作無間的冒險




身高 / 181
體重 / 70
年齡 / 17
星座 / 天秤座
血型 / A型
個性 / 體貼・浪漫・多情・
容易感傷與優柔寡斷

身高 / 167
體重 / 48kg
年齡 / 17
星座 / 天蠍座
血型 / O型
個性 / 自信・坦率
愛恨分明
最討厭看到男生哭





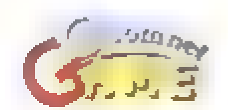


人物設定：水瓶鯨魚

- 畫面無污染、內容零暴力
- 創新紙娃娃系統
- 網站可直接購買遊戲道具
- 結合交友、社群能力
- 流行的PDA手機

◉ 即日起至五月廿日申請e電園會員,獨享台灣電訊二個月免費試用ADSL優惠!

優邦數位科技股份有限公司
U-BON TECHNOLOGY CORP.





轟動上百萬韓國青少年的偶像愛情網路遊戲。









【碑幣新手包】

內含：新天上碑30天序號（價值：330
一萬碑幣
新天上碑1.05武當群鷹傳完整
1-50級新手完全攻略
三個月免費ADSL（市價：1197元）
限新開帳號使用

售價：59元

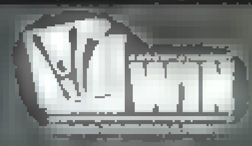



【老手包月包】

內含：新天上碑包月 價值330元 包月加送五萬碑幣
新天上碑1.05武當群鷹傳完整版光碟
精美贈品（筆記本 滑鼠墊）
湖北武當完全 手冊
最高三個月S 免費ADSL（市價：119 元）
SONY 數位 產品：DV PS2 等多項贈品回饋大抽獎

售價：399元



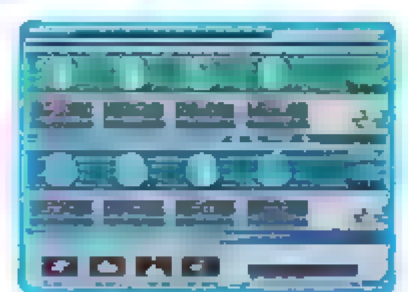





# 歡樂潛水艇

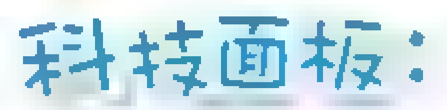
## 太平洋版 V2.01

漂亮介面：



科技面板：



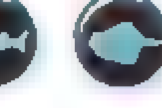
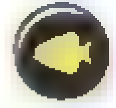
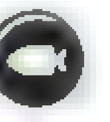
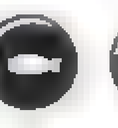
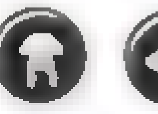




阿！你是怎樣！

超炫等級：





罐…罐頭

小潛包(包週)犧牲價~~49元~~　　大潛包(包月)熱情價~~199元~~ 149元

大潛包每包附贈潛艇典藏收集卡與限量徽章，取得魔王卡片玩家，將有機會得到潛幣五百萬與PS2、PDA的超級大禮！

**最新消息報報：**

1 太平洋家族對抗賽於五月份展開，請密切注意公告
2.每週名場面已公佈實施，歡迎玩家熱情參與
3 歡樂潛水艇賤賤版Flash動畫、絕讚桌布即日起放送
4 台、中、韓跨國大賽籌畫準備中，請玩家熱烈期待




注 意：太平洋版正式開放後，所有免費點數即將失效，所有玩家必須購買遊戲包或點數卡儲值後方可進行遊戲。已有儲值付費點數玩家將保留權益，轉換為新版遊戲天數或點數。

M ETEL 億泰利多媒體 eSofnet DREAMEDIA

全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線：02)2702 5908


熱血江湖
● 韓國排名第一，暢銷百萬套同名漫畫「熱血江湖」改編
● 韓國第一套成功打下日本漫畫市場之典範
● 2001年韓國動作角色扮演類熱賣二十萬套冠軍
終極連續技爆發，超暢快動作武俠新紀元！
集熱血與爆笑於一身，2002暑期最強作澎湃登場！
台灣版「熱血江湖」漫畫絕讚熱賣中！
大陸版「熱血江湖」漫畫、遊戲同步上市！
全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線： 02)2702-5908
© 2002 Copyright M-ETEL Multimedia Co. Ltd All Rights reserved

嶄新

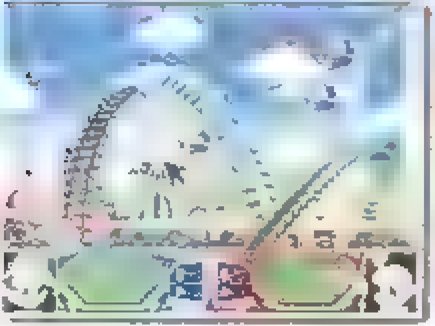
# 瘋狂樂園 大射擊

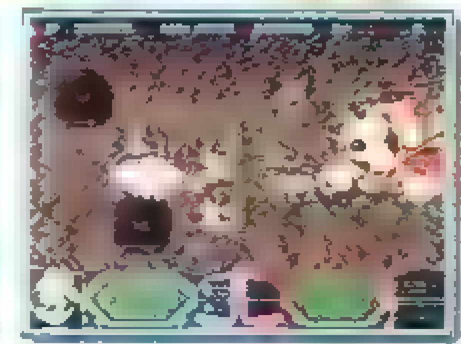
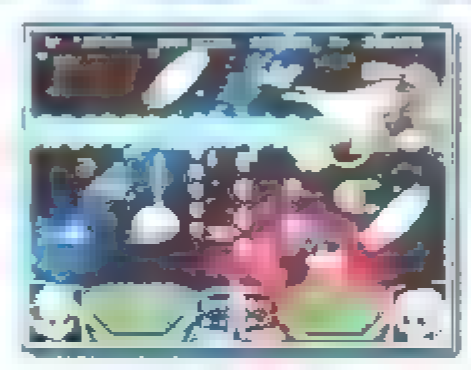
橫向捲軸射擊遊戲

即將上市．敬請期待

## 遊戲特色:

- 主角造型可愛，活潑生動的橫捲式射擊遊戲。
- 所有圖素都是用 3D 繪製，光影效果非常細緻。
- 玩家可以選擇自己喜歡的戰鬥機，並且每架戰鬥機都有不同的性能跟優點。
- 在遊戲中取得的各種道具還可以讓能力大幅升級，使遊戲能玩得更痛快。
- 遊戲還可以支援兩個人一起同樂，一個人過不了的關卡兩個人合作就可以輕鬆多了。
- 樂園中共有五大據點被裘拉團佔據，要先將這些據點的頭目都打倒，收復完樂園設施後，就能夠挑戰裘拉的戰艦，把裘拉逮捕就是遊戲的最終目的。



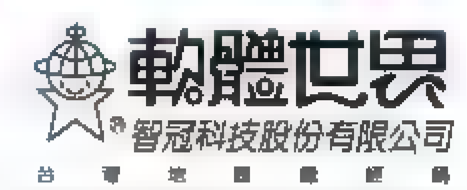





製作發行：



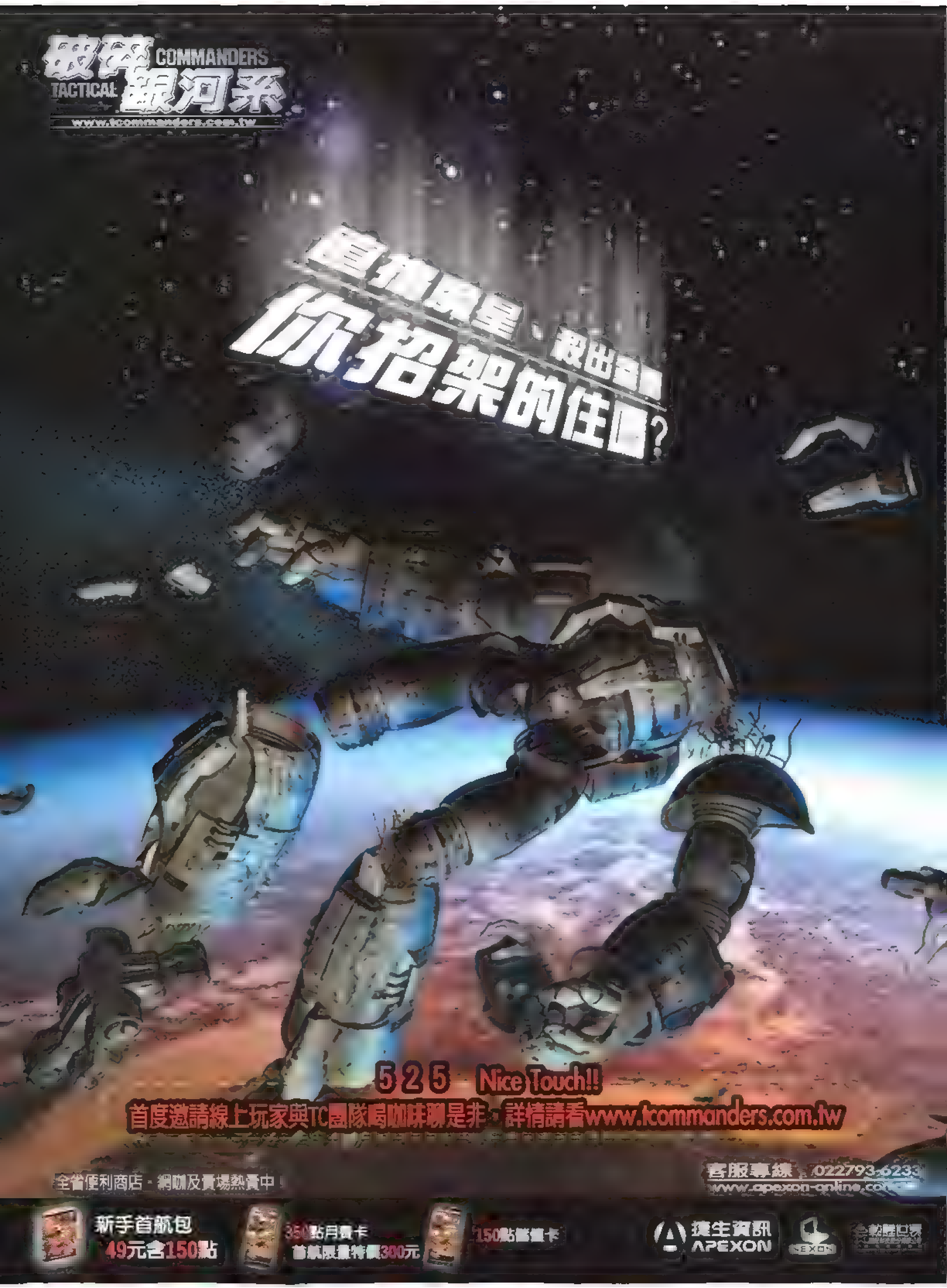

龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.

台中市北區英才路396號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX (04)2310-7068
網址 http://www.lonaisoft.com.tw

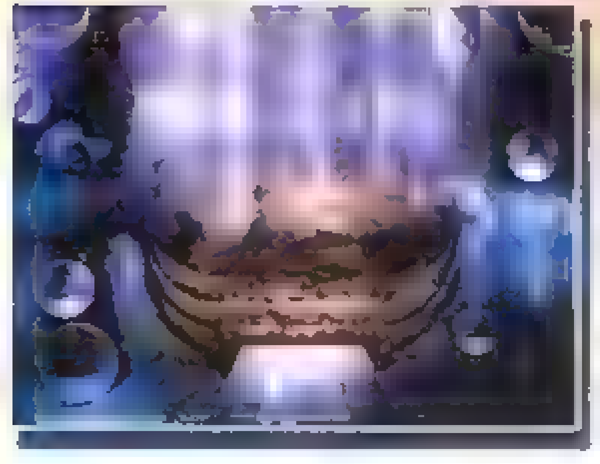




冒牌大英雄
惡魔肆虐大地 誰是拯救人類的勇者
一款融合魔法、戰鬥、尋寶、趣味的遊戲
www.apexsoft.com.tw/fakehero
首創線上連線 即時對戰 RPG 大富翁類型
四合一超強遊戲
扭轉命運輪盤，英雄鹹魚大翻身…
以前這個 世界上是充滿魔獸的， 只不過當時，
人類和魔獸維持著和平共存的關係，
直到大魔王出現的那一天…
主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子，
在偶然的機會撿到一顆的寶石：
原來這是天神的選擇，
一個可以打倒魔王命運的勇者啊…
●獨特大富翁另類玩法，步步驚奇樂趣多
●800多種神奇道具
●九種職業挑戰多，誰當英雄自己選
●線上分team競爭 豐富變化樂趣多
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD
客服專線：02-2793-6233
軟體世界


傲世蒼龍
趙雲傳
貳零零貳年陸月 蒼龍再現
血染征袍透甲紅
當陽誰敢與爭鋒
古來衝陣扶危主
只有常山趙子龍
www.apexsoft.com.tw/cy
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.

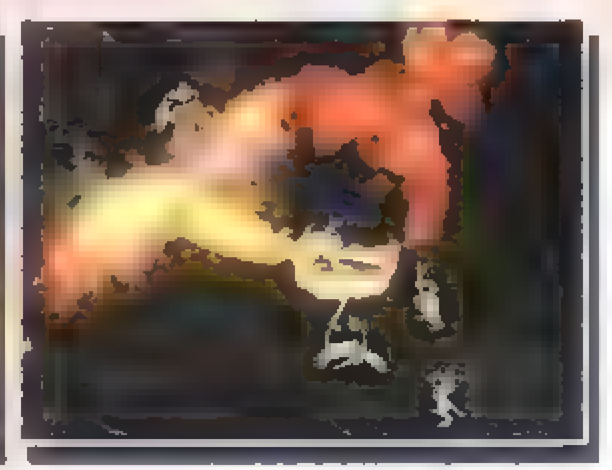


破碎銀河系
TACTICAL COMMANDERS
www.tcommanders.com.tw
你招架的住嗎?
5 2 5 Nice Touch!!
首度邀請線上玩家與TC團隊喝咖啡聊是非，詳情請看www.tcommanders.com.tw
全省便利商店、網咖及賣場熱賣中
客服專線 022793-6233
新手首航包
49元含150點
捷生資訊
APEXON
NEXON












軟體世界
安德烈斯王城
好厲害的漢堂工坊，國民排行榜中一次囊括狀元、榜眼的寶座，這自安德烈斯開國以來，還是首見吧？本王在此代表國民們向漢堂工坊致上最高的敬意。另外，奧汀工坊的三國群英傳3也首度擠入前三名的行列，幽城幻劍錄與三國群英傳3，在遊戲推出一段時間後，原本的「蟲蟲危機」也因不斷地Patch，漸漸緩和下來了，本月終於有好成績了，因此，敬告工坊諸君，除蟲務盡啊！
本月工坊銷售排行榜，又是線上遊戲雙龍搶珠的局面，而天堂再度技高一籌擊敗金庸群俠Online，奪得銷售冠軍寶座。由單機強片在排行榜中起起落落，而線上遊戲大作卻長據榜首來看，目前市場的狀況，線上遊戲[redacted]長很多啊！無怪乎好多工坊都打算推出線上遊戲新作了，今天的暑假，會很熱鬧啊！





































156期回函中獎名單20名

吳孟逵 台北縣　郭煥娟 台北縣　王秋玲 台北縣　石麒麟 高雄市　陳青霖 彰化縣　黃偉壯 台中市　丁銘信 台中市
巫怡霖 台中縣　陳佑銓 台中縣　廖添煌 台南市　王寶興 台南市　汪清全 彰化縣　李宗融 高雄市　陳世豪 高雄市
李俊彥 高雄縣　陳筱光 高雄縣　蔡秉翰 高雄縣　力惠榮 高雄縣　林昭宏 屏東縣　李鑫泰 台北縣

## 調查協力商店

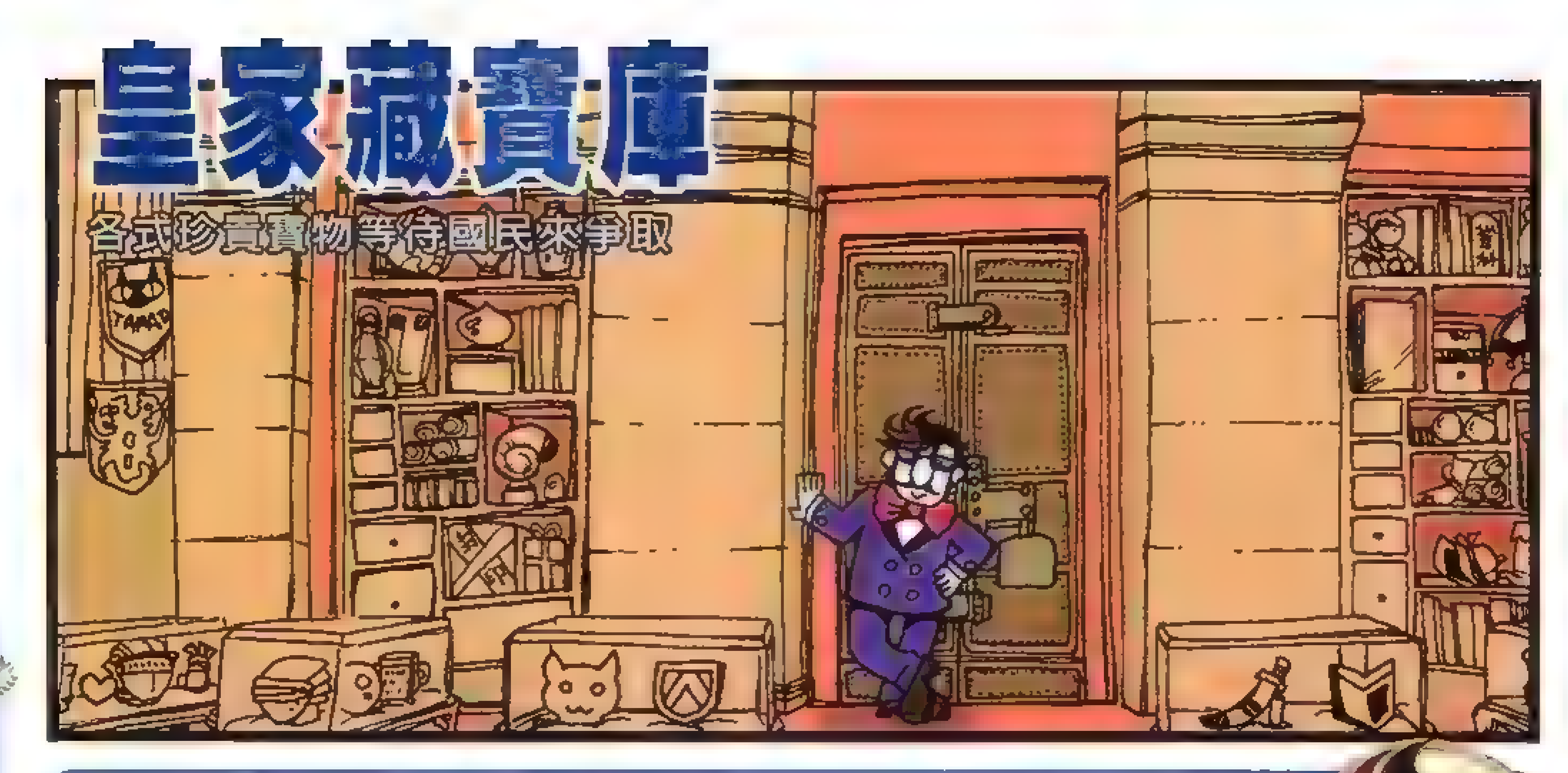
北區　家樂福　笑笑笑國際　光怡資訊　翔瑜資訊　世新唱片　基隆__圖書　元震電器　洺興企業　昇佳國際　仲美資訊　詮弘科技　北岸電腦　科旭資訊　王格企業社

中區　日本橋　新人類　_學館　廣訊書局　龍軒書局　益嶔資訊　墊腳石圖書　亞洲心資訊　光南書局　飛碟流行玩具城　三民書局　順發3C　東興電腦　新世紀書局　唯軟書局

南區　速易科技　光南書局　歸仁文化廣場　馳宙科技　城市漫畫遊戲　墊腳石電腦　北興電腦　明源3C

# 皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



真得很抱歉！本來要在本期出刊之前寄出的S幣，最後還是來不及寄出，原因是老編我實在太擔心S幣的防偽效果了，原本是打算一次大量印製發行的S幣，但這樣作的結果，會讓每張S幣的序號都一樣，若是被仿造印刷，將造成國家財政大亂啊！所以，最後只好情商親愛的美編姐妹們，每張S幣在完稿時加入不同的序號，工程十分浩大，所以時間稍微延誤了，請大家諒解……

在此解說一下，2002年版的S幣，每張都有十位數的序號，開頭是英文字母，本年度是S，請注意事到S開頭字母以外的S幣，絕對是假鈔；接著九位數都是阿拉伯數字，每一張的數字都不同，如果有相同的，也是假鈔，任何國民發現假鈔，歡迎來信檢舉，老編必有重酬。當然，若發現有使用假鈔的國民，無正當理由的，一律以無期徒刑處份，關進安德烈斯監獄，老編說了就算，嘿嘿嘿～

S幣的十位數序號




## 安德烈斯王國S幣兌換MENU

### A1. 台碩Aspeed Zeus電腦



兌換額度

35000S





參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

### A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

### A3. 柯達DX3700數位相機



兌換額度

11000S

### A4. Palm m125



兌換額度

8000S

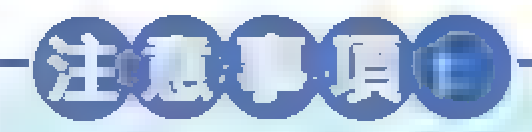
NEW **A5** IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**





| | | | |
|---|---|---|---|
| G1 | 天龍八部平裝版 | 20名 | |
| 兌換額度 | 600S | 預定五月發行 | |
| G2 | 第七封印 | 20名 | |
| 兌換額度 | 700S | 預定六月底發行 | |
| G3 | 軒轅劍 4 | 20名 | |
| 兌換額度 | 800S | 預定八月發行 | |
| G4 | 聖女之歌 | 20名 | |
| 兌換額度 | 800S | 預定五月發行 | |
| NEW G5 | 三國群俠傳 | 30名 | |
| 兌換額度 | 800S | 預定六月發行 | |




1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前請先 Email 給老編確認是否有存貨。Chief@swm.com.tw
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有 S 幣者，亦可 Email 老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。

本月國民大獎 探險道 20名




## 蜀山外賺

**智冠亞藝快樂送得獎名單公布**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 林敏雄 | 台北市 | 李淑燕 | 桃園縣 |
| 馮筱玉 | 台北市 | 羅應炎 | 新竹縣 |
| 鄭明淑 | 台北縣 | 蔡銘欣 | 彰化縣 |
| 鄭正府 | 新莊市 | 黃韋堯 | 嘉義縣 |
| 郭晏誠 | 永和市 | 邱煥捷 | 屏東市 |

## 155期雜誌人氣調查大獎

**三國群英傳 3 得獎名單公佈**

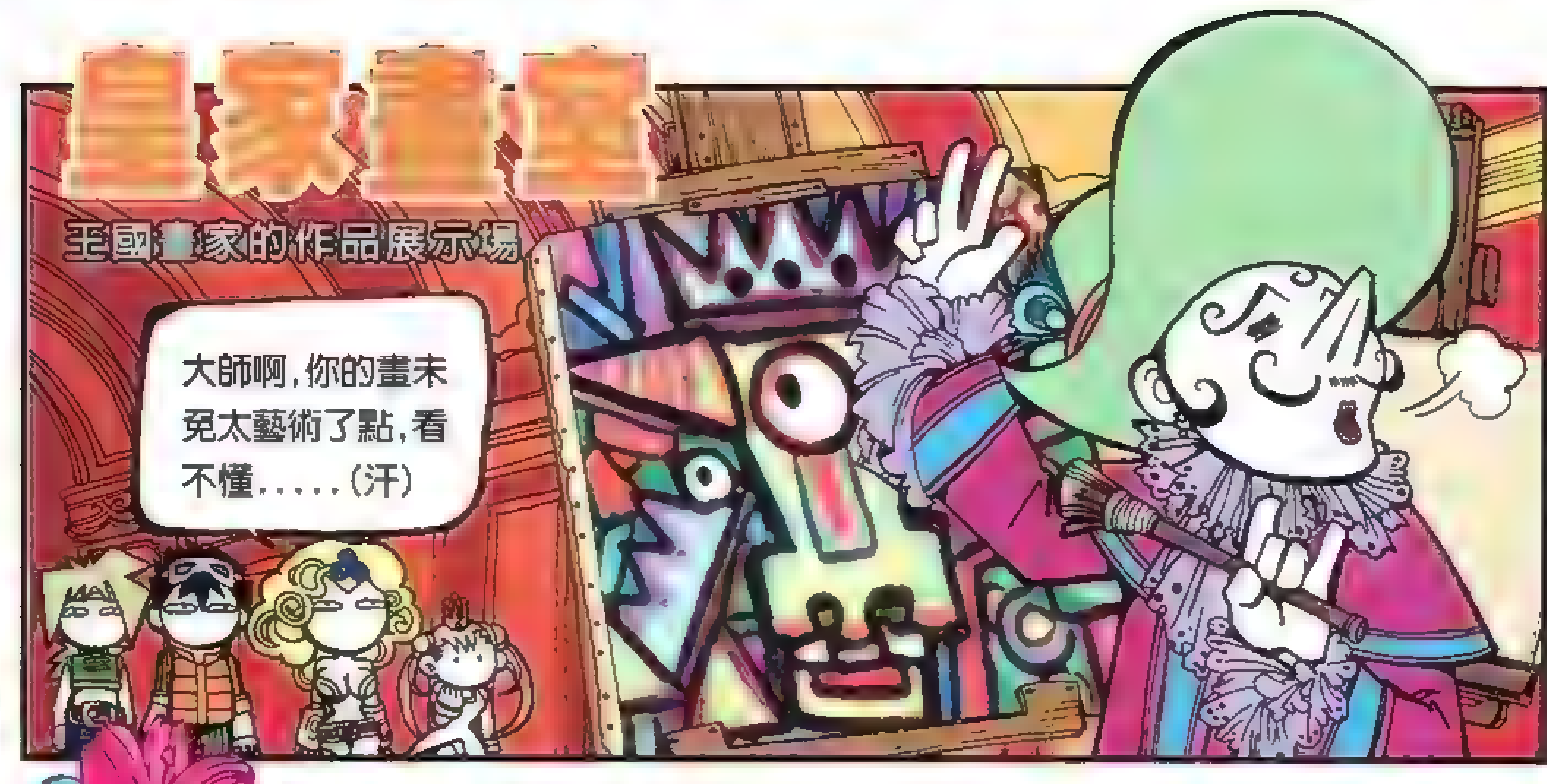
| | | | |
|---|---|---|---|
| 林語禪 | 台北縣 | 陳彥君 | 彰化縣 |
| 薛伯勳 | 台北縣 | 楊義德 | 彰化縣 |
| 葉正烽 | 台北縣 | 劉志煌 | 南投市 |
| 張家綸 | 台北縣 | 謝承佑 | 台南市 |
| 謝雅華 | 台北縣 | 吳啓賓 | 台南市 |
| 梁育齊 | 台北縣 | 陳進成 | 台南縣 |
| 陳鳳翔 | 宜蘭縣 | 曾禎鳴 | 高雄市 |
| 林佳賢 | 新竹市 | 鄧楷仁 | 高雄市 |
| 陳德育 | 桃園縣 | 陳毅仁 | 高雄縣 |
| 黃永輝 | 台中縣 | 戴嘉宏 | 屏東市 |

## 155 期皇家商號

**聖女之歌年曆得獎名單公布**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 陳 瑩 珍 | 陳 錫 俊 |
| 王 星 淳 | 蔡 明 松 | | 吳 文 鴻 |
| 謝 碩 元 | | 許 嘉 仁 | |
| 郭 政 伶 | 許 智 強 | 張 詠 程 | 鄭 智 仁 |
| 林 宗 慶 | 黃 柏 青 | | |
| 黃 昱 欽 | 張 瑋 霖 | 謝 雲 全 | 胡 浚 宏 |
| 劉 怡 君 | 呂 靜 妃 | 粘 淇 銓 | 許 丞 緯 |
| | | 劉 明 和 | 陳 瑋 祥 |
| 蔡 岳 樺 | 賴 政 霖 | 黃 瑞 銘 | |
| 魏 昱 寧 | 台 中 市 | 劉 威 辰 | 王 寶 漢 |
| 江 俞 慶 | 蔡 仁 智 | 黃 照 義 | |
| 陳 威 志 | 關 儀 | 雲 林 縣 | 呂 生 任 |
| 吳 文 心 | 台 中 縣 | 廖 彥 尊 | |
| 盧 哲 維 | 蕭 天 民 | 李 駿 良 | 許 晏 豪 |
| 林 怡 劭 | 張 耀 宇 | 台 南 市 | 徐 志 綱 |
| 林 國 閔 | 陳 杏 雯 | 謝 鎮 隆 | |
| 陳 棨 健 | 吳 定 庚 | 葉 弘 彬 | |

獎品規格以實物為準 規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅







歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品最好以明信片大，寄到臺北郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw，檔案檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔，要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為皇宮指定的一代宗師喔！




近來，龍狼傳這款遊戲倍受矚目，本王也十分期待這款遊戲，所以特地舉辦《龍狼傳》畫像徵選大賽，這次將會選出前三名及佳作數名，第一名將贈送30P、300S，第二名則有25P、250S，第三名則是20P、200S，另外佳作人數視情況而定，每個人將贈與15P、150S，歡迎大家踴躍投稿。

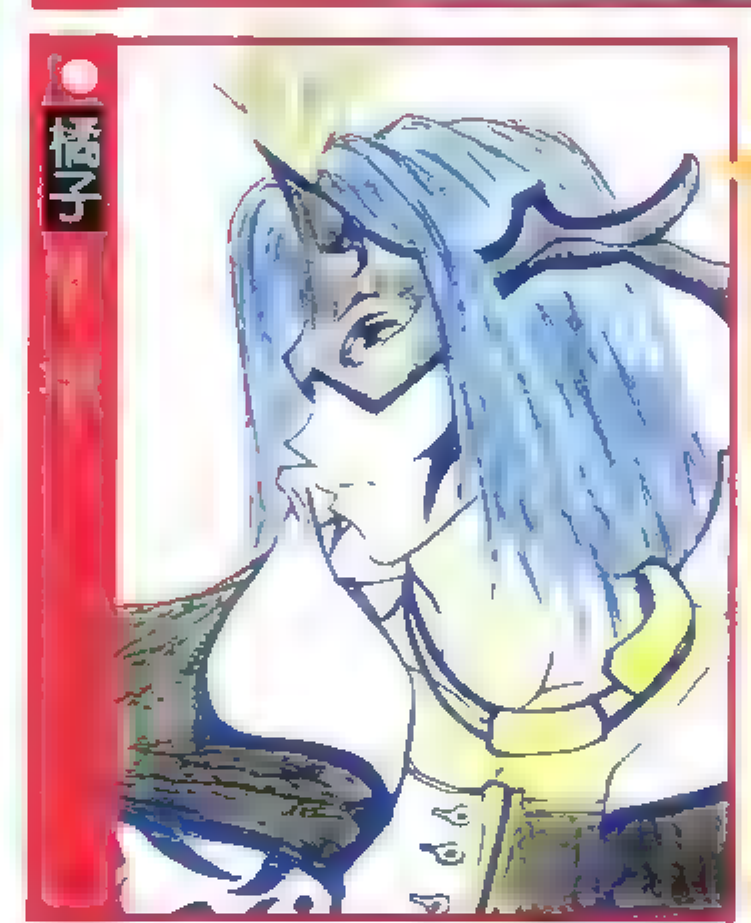
老編註：本次結果將於158期皇家畫室公佈，截止日期為5月5日，郵戳為憑，給獎有變動，以新公佈的為準


荳荳

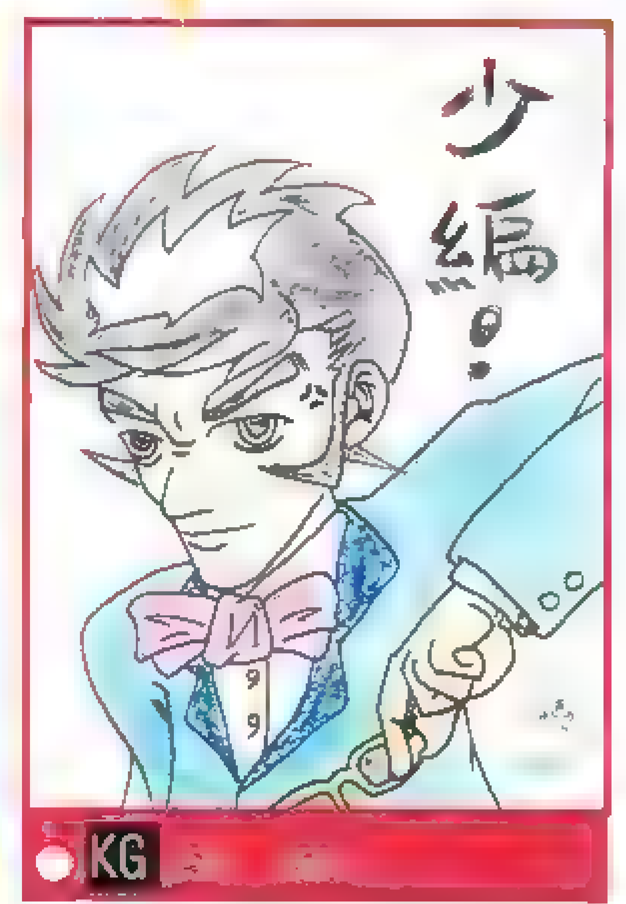
畫工精細讓紀嫣然更有古典美


任鈺甄

帥氣的少編，我們老編可是愛死這張圖


橘子

詳：好酷的畫像耶..

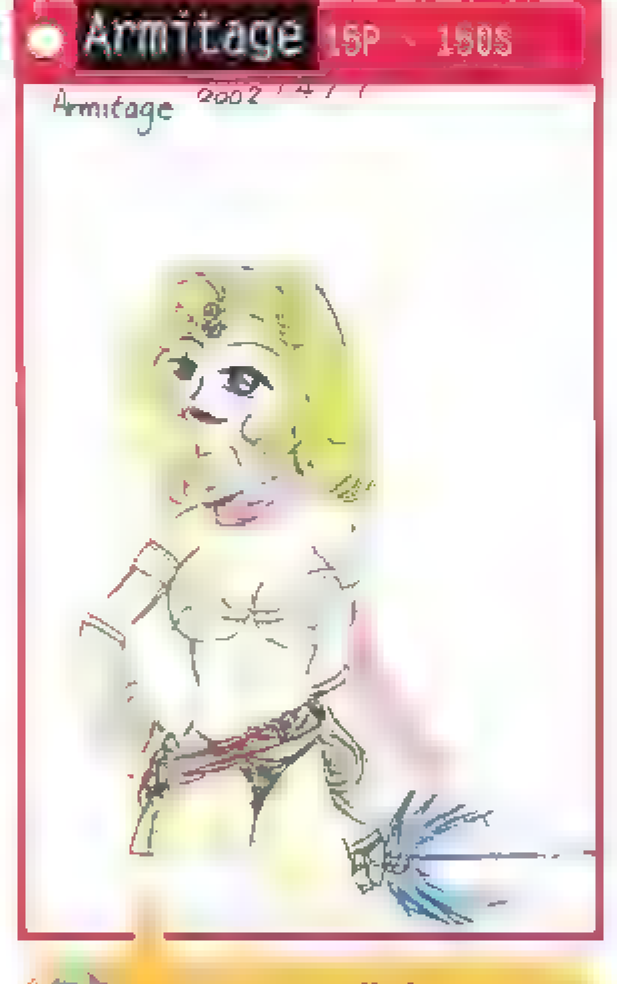


KG










奇怪，這張臉我哪部漫畫中看過啊^^|||

依舊性感的沙雷納

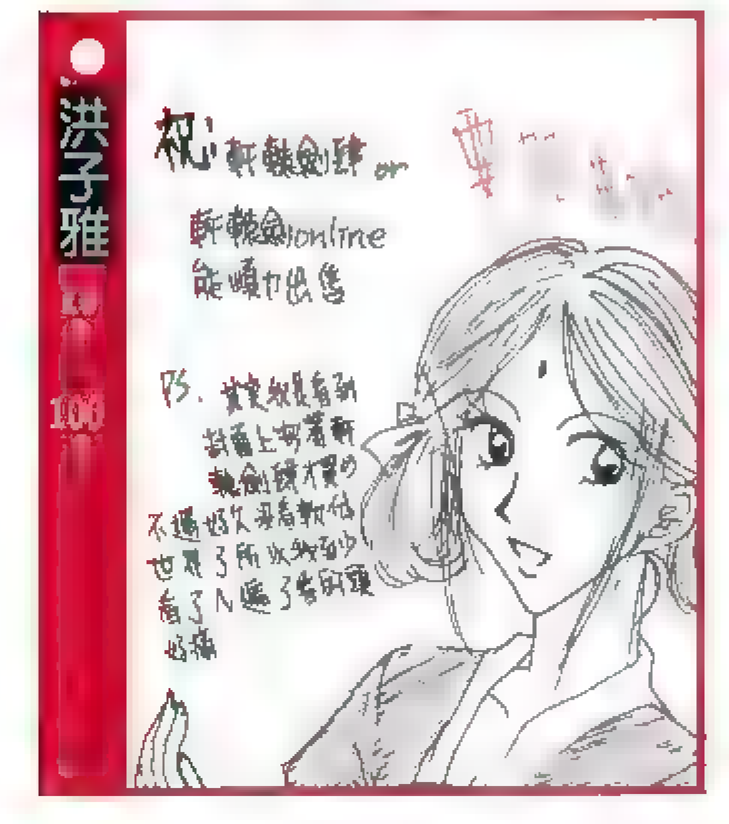
這把  改變造型成這樣也是不錯看的啦^^

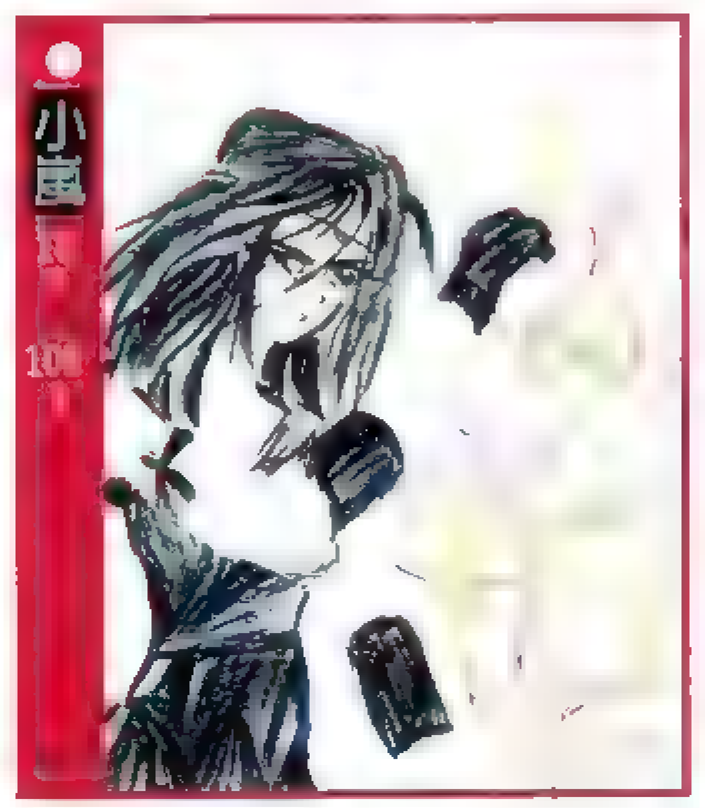


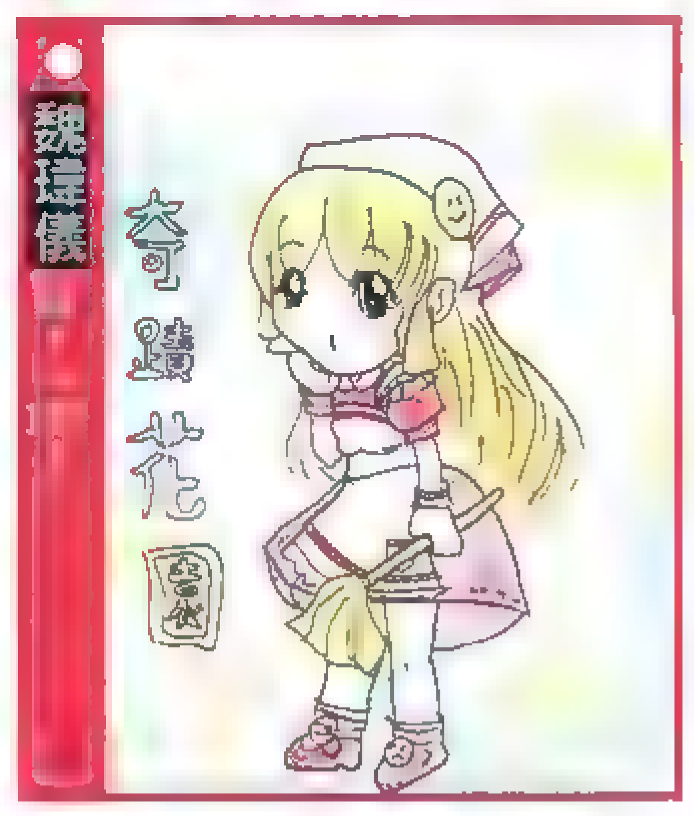






飛濤



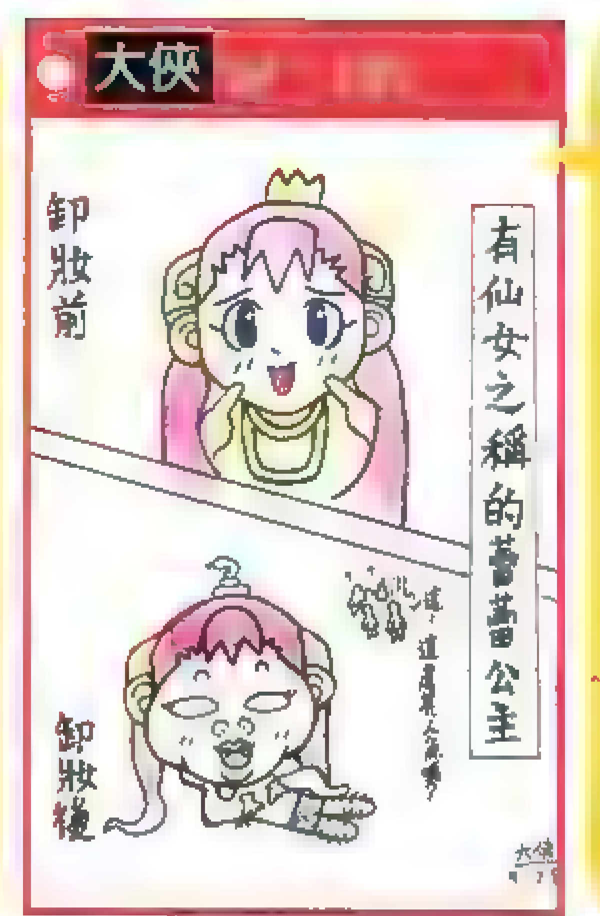

借支的狂刀

嵐



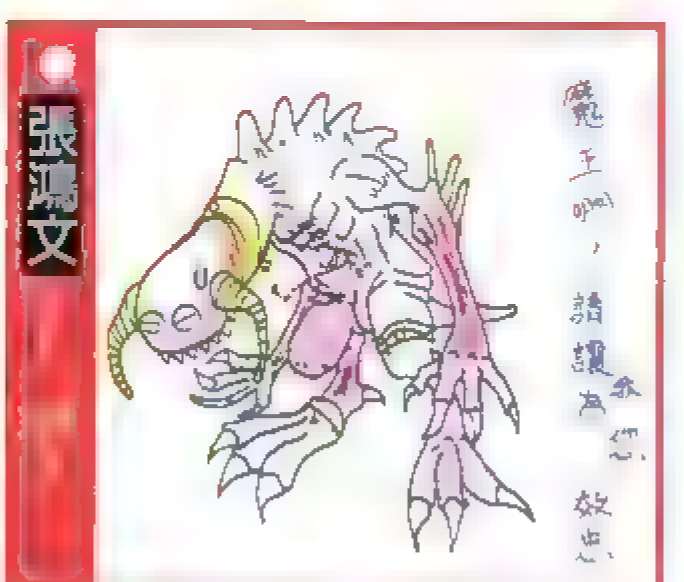
便服裝扮的蕾蕾

大俠




哈哈……小心被蕾蕾的fans追殺~!!

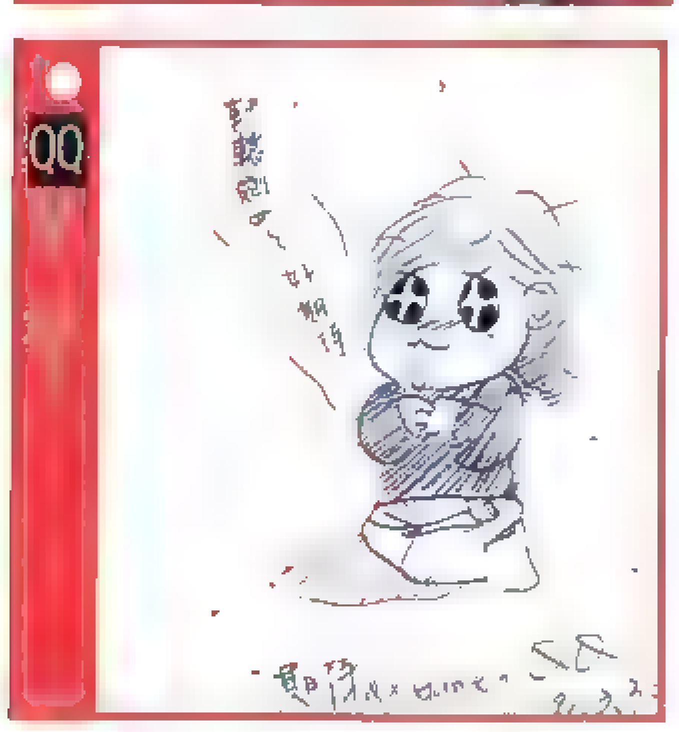
張鴻文



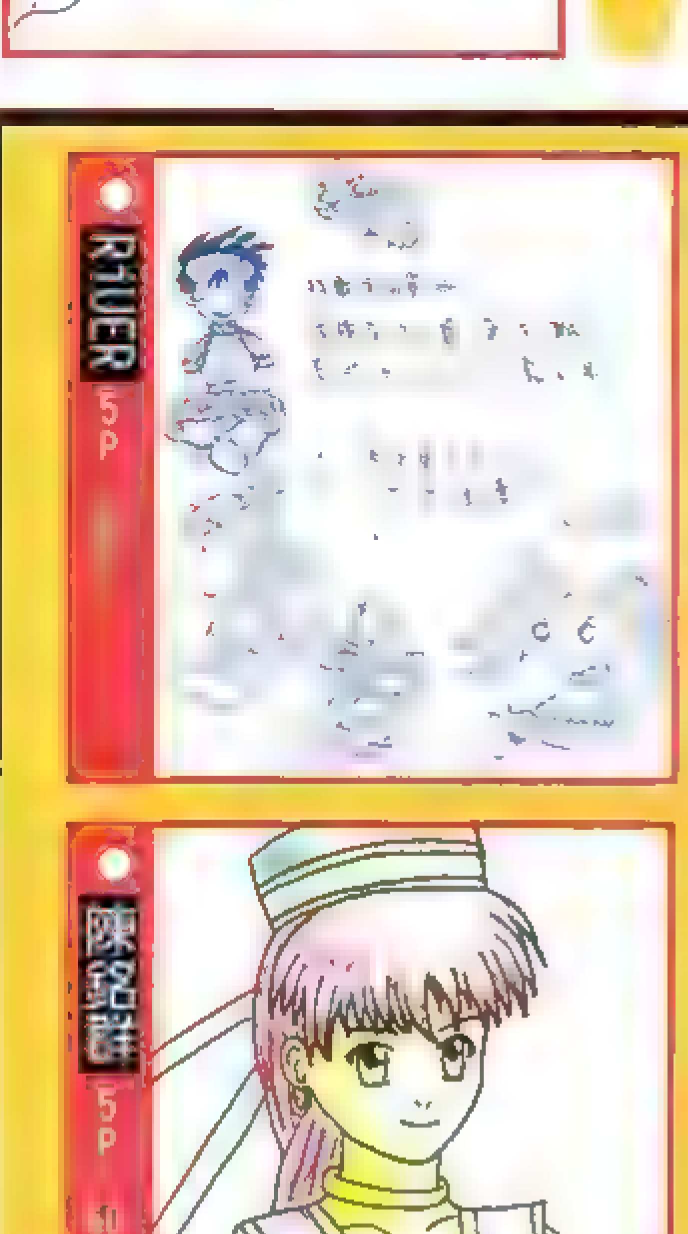
何素娟



QQ



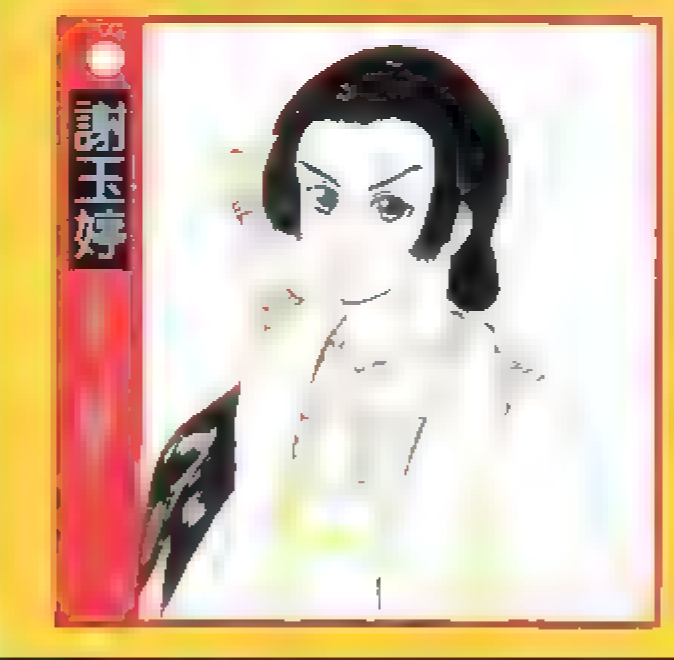
RIVER 5P



陳銘群 5P



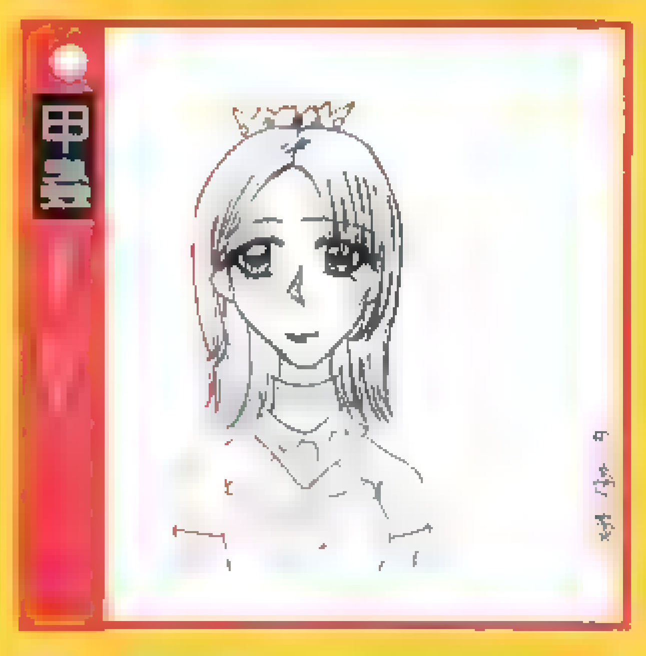
謝玉婷



阿成



甲蟲



胡家維



J.T




哈‧‧：魔王是局醉音馬??

黃詩育



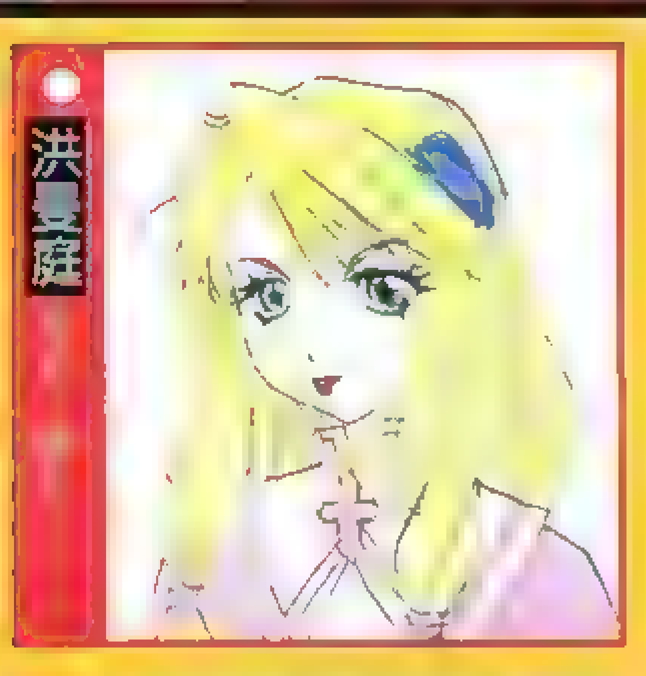
天使音樂會的可愛角色!!

紫玥



俏麗的妹妹，可以在遊戲中碰到嗎??!!

洪曼庭



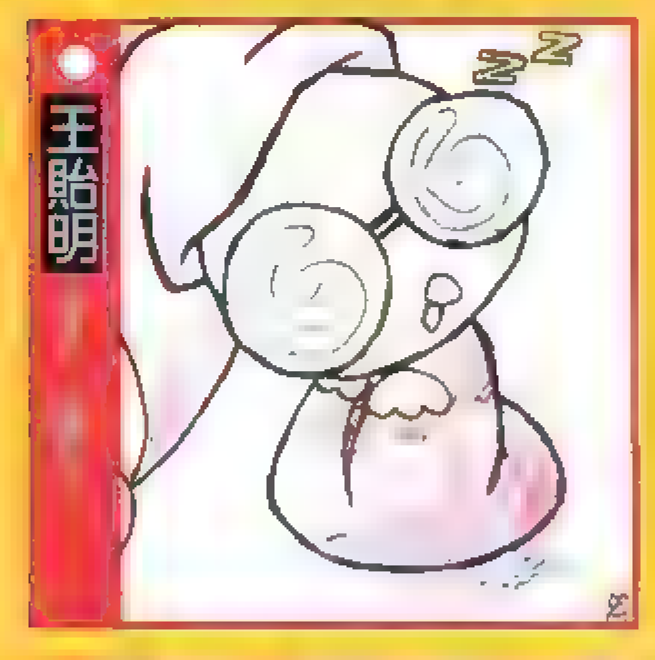
徐小涵



陳苑婧



王貽明



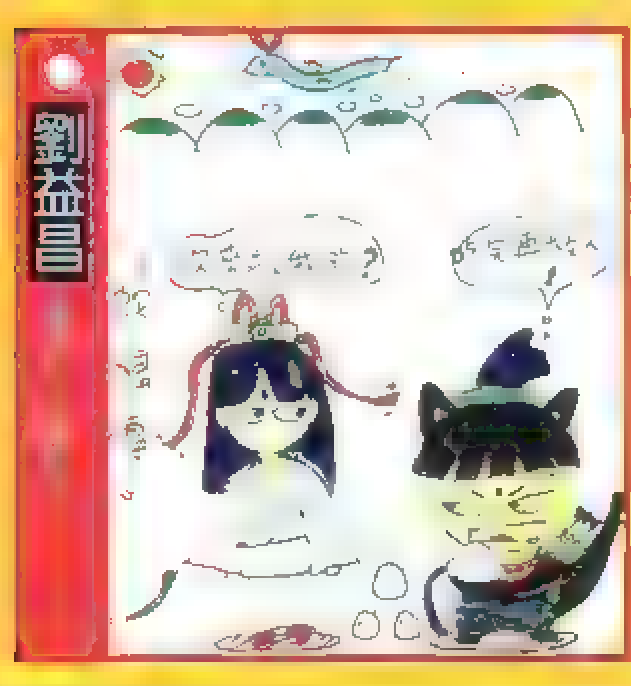
amy 5P、50S




秦



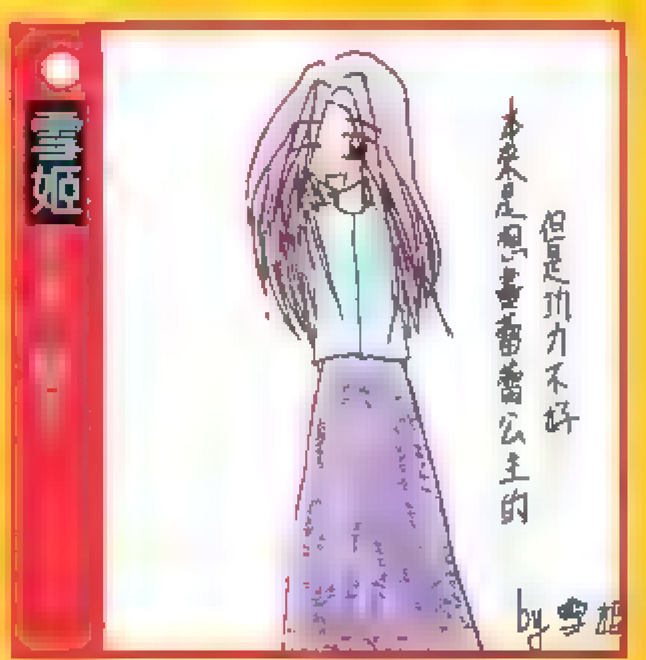
劉益昌



Rock



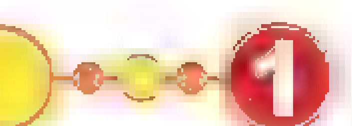

雪姬






# 小說、漫畫、電影 參與遊戲不遺餘力

雖說最近王國內景氣不佳，不過各工坊可都不會因此而懈怠的，反而更努力的研發或引進許多更棒的遊戲，希望國民們能更加支持遊戲產業。而有關遊戲的相關活動，他們也都不惜成本的繼續在劇場中上演著。本月的遊戲劇場共有五部精彩的劇目，這些遊戲都是來頭不小的哦，有改編自漫畫的龍狼傳、改編自電影的臥虎藏龍、改編自小說的笑傲江湖之東方不敗………等等，絕對精彩非凡，請大家盡情觀賞喔！



遊戲劇場

遊戲活動現場重現

## 「臥虎藏龍」邀請各路英雄豪傑前來挑戰！ 1

### 第一幕

還記得去年曾經參加過皇統拿下「臥虎藏龍」遊戲代理權的記者會，事隔半年後，「臥虎藏龍」的遊戲終於上檔了！一見記者會排場果然中國風十足，竹林、看台，當場就讓人一遍一遍的想起李慕白和玉嬌龍在竹林上施展輕功的畫面，而秀蓮和小龍在鏢局裡的一場打鬥，也可說是最富情感和功夫美的片段了……，唉呀呀，怎麼老說這電影，這次的重點可是遊戲喲！誰叫牆上的投影機正播放著這些片段令人回味呢！？

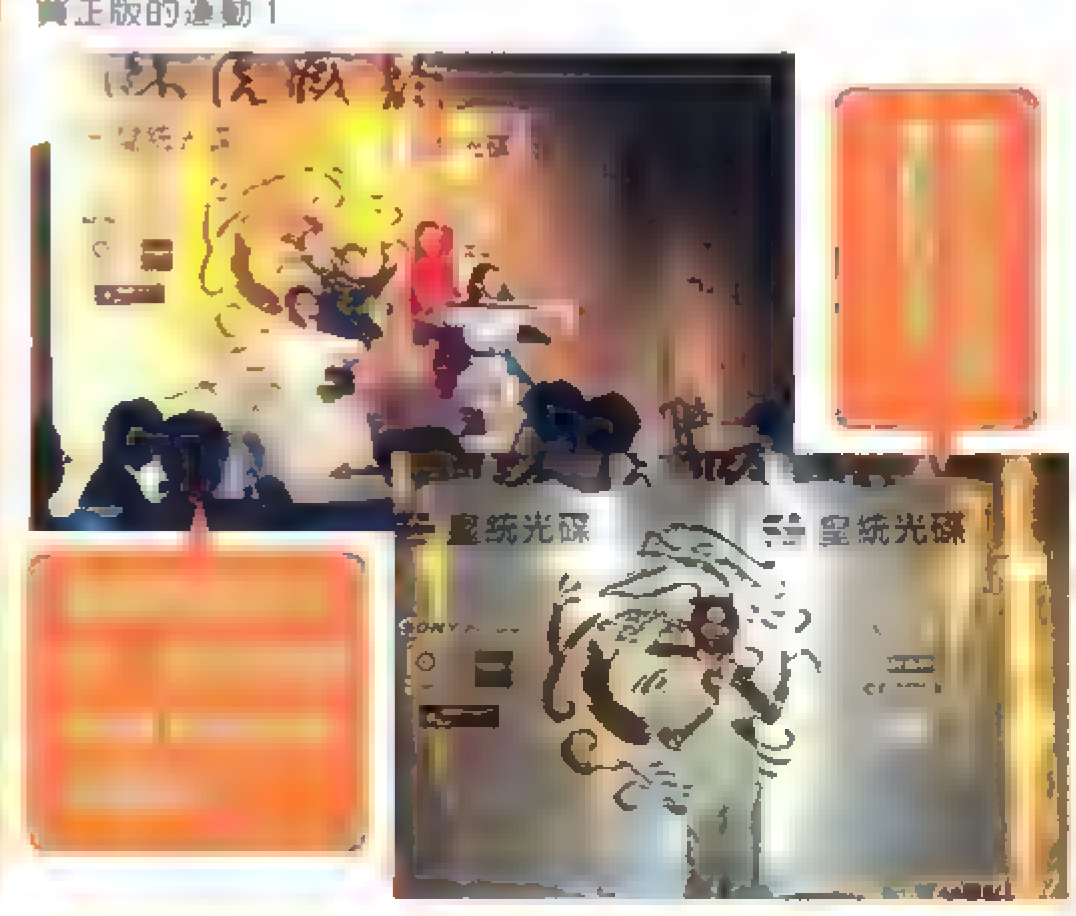
「臥虎藏龍」也會現身在gameboy上！



「臥虎藏龍」可是跨海合作，眾所期待的電影與電玩的結合！

### 第二幕

舞台上首先就來了一段慕白、秀蓮、小龍、小虎四角之間的舞槍耍棍表演，緊接著就是主持人吳宗憲先生登場了。號稱與皇統老闆為學長弟關係，吳宗憲更是大力的搞笑，讓人感受到他們之間交情非淺！介紹完遊戲時，接著就是邀請到，立法院長王金平先生和經濟部次長尹啓銘先生的錄影畫面提醒：打擊盜版、購買正版的運動！




### 第三幕

當皇統李老闆雙手拿把青冥劍劃開舞台上的牆面，還被吳宗憲糾正、指揮應該擺出的架式，讓台下是一片笑聲不斷！牆面劃開後裡面是緊接著介紹皇統另一套遊戲「小李飛刀」首次曝光畫面，看來最近單機遊戲的熱門度可能有稍稍回穩哦！




青冥劍出竅，李老闆劃開牆面！

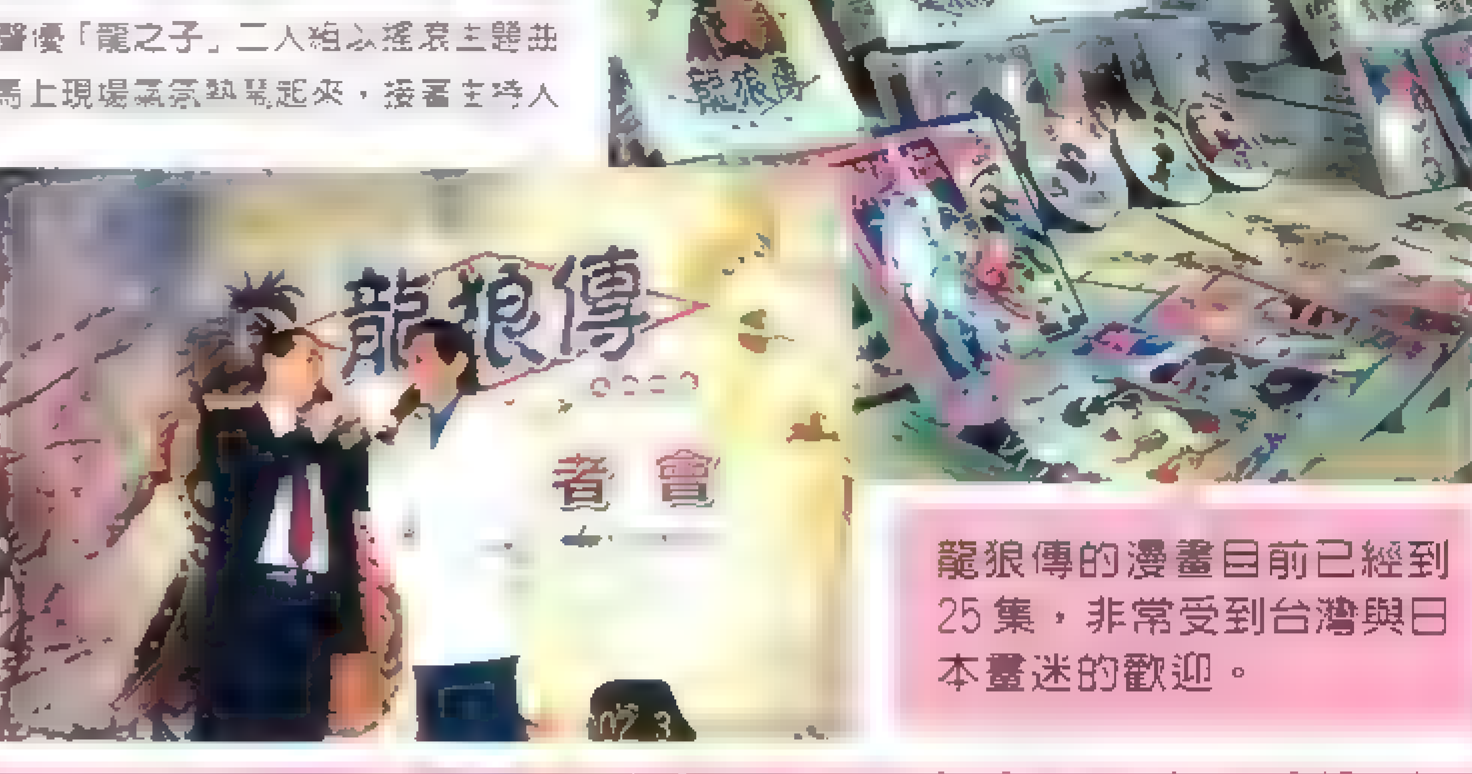



果然吳宗憲教導有方，李老闆果然架式十足！

# 「龍狼傳－破凰之路」知名漫畫家、甜美聲優現身 2

## 第一幕

踏入記者會現場，馬上被舞台上充滿日式風味的櫻花佈景給震攝住！到底今天會有何方神聖前來登場？又會有怎樣的令人耳目一新的表演呢？一開始請出了日本電玩聲優「龍之子」二人組以搖滾主題曲來為記者會開場，乾冰、燈光，馬上現場氣氛熱鬧起來，接著主持人黃子佼先生一上台，妙語如珠的介紹這款以漫畫背景改編的電腦遊戲「龍狼傳－破凰之路」的幕後製作背景，邀請智冠王總上來致詞時也與王總互相調侃說笑，氣氛十分融洽！



王總與主持常客黃子佼在台上談笑風生。

龍狼傳的漫畫目前已經到25集，非常受到台灣與日本畫迷的歡迎。

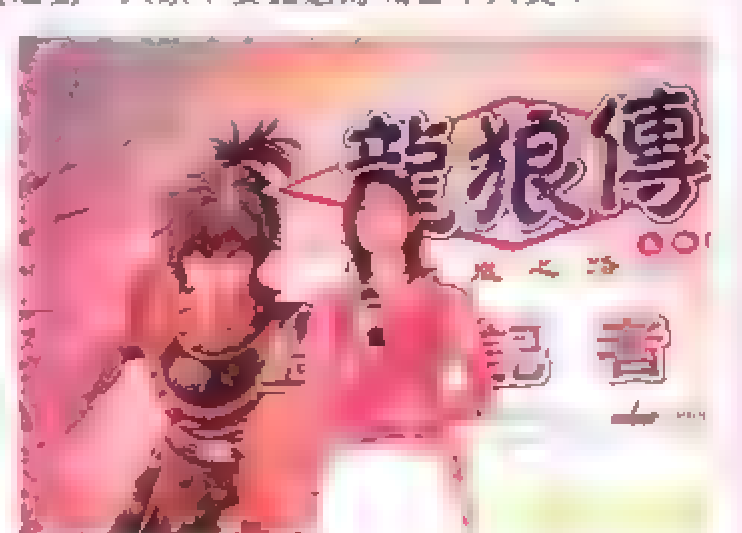
## 第二幕

而有「龍狼傳－破凰之路」這款遊戲的誕生，當然要感謝的是，漫畫原作者山原義人筆下那套備受歡迎的漫畫「龍狼傳」。只見山原先生穿著一身長袍馬掛，靦腆的站在台上，透過翻譯與現場所有觀眾問好，並且也致贈一幅親手繪製的「龍狼傳」男主角的速寫畫作給智冠王總。講談社社長也親臨會場，一同為現場四尊玩偶點睛，象徵智冠、十大書坊、講談社、原作者為這款遊戲做了背書與合作！



## 第三幕

咦？那是土屋亞有子小姐不是嗎？怎麼老早就坐在台下，到現在還不上台？到底她是以什麼身分前來呢？原來啊，土屋小姐可是今天的重點壓軸戲，她是「龍狼傳－破凰之路」遊戲的主題曲主唱者哦！如此費盡心思，還製作成音樂CD，可見「龍狼傳－破凰之路」可是背負著多少眾人的期望在身上而出生的呢！為了回饋讀者，並且鼓勵購買正版軟體的玩家，凡是購買「龍狼傳－破凰之路」的玩家都可以參加樂透活動，大家不要錯過好機會中大獎！



土屋亞有子小姐一登場，還是那麼的嬌美、可愛！。



伸出友誼之手，象徵三方合作愉快的默契！

# 「魔法門九」期待已久終於誕生 3

## 第一幕

懷著興奮的心情，前往大亞百貨五樓的戰略高手站前店，長久以來等待的心情真不知如何形容~~。走進水晶舞台，先看到一大排長龍，原來是等待買第一手遊戲的玩家們。而場內也早已有一堆玩家坐在電腦前面試玩，這群玩家都是因「魔法門九」以及「英雄無敵四」慕名而來，跟我一樣……。



水晶舞台旁邊一[illegible]門系列套相的玩[illegible]

魔法門一代的畫面

六代已經非常進步了！

## 第二幕

記者會一開始，全場燈光全暗，中央電視牆馬上播出一系列的魔法門遊戲畫面！從一代的DOS版本，到最後七代的3D的畫面呈現，魔法門的成長過程和我們這些忠實擁護者的心情，兩者相結合成為現場一陣又一陣的驚呼聲和掌聲！看完電視畫面，四位身穿連帽黑袍的人手持仙女棒出場。主持人介紹了一位骨灰級玩家，收集了所有的魔法門系列和英雄無敵系列，全套共有27套，只差魔法門一代沒買到，嗚嗚嗚，我也想要……。





工作人員巧扮魔法師登場。

這位骨灰級玩家收集真是齊全。

## 第三幕

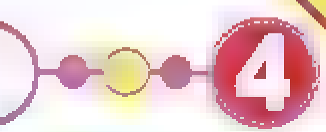
當然最受期待的「魔法門九」和「英雄無敵四」的畫面，也就隆重登場啦！「魔法門九」3D的表現，色彩艷麗，多功能和多職業法術技能，讓人躍躍欲試，而「英雄無敵四」中新的魔法系統、技能和新的城鎮，也都值得大家體驗哦！介紹完遊戲，另外四個黑袍神秘人物也揭開他們的真面目！原來他們是同人誌的人員，分別扮演了騎士、魔法師、祭司和精靈，化身成為他們最愛魔法門裡面的角色！



「英雄無敵四」的遊戲畫面。

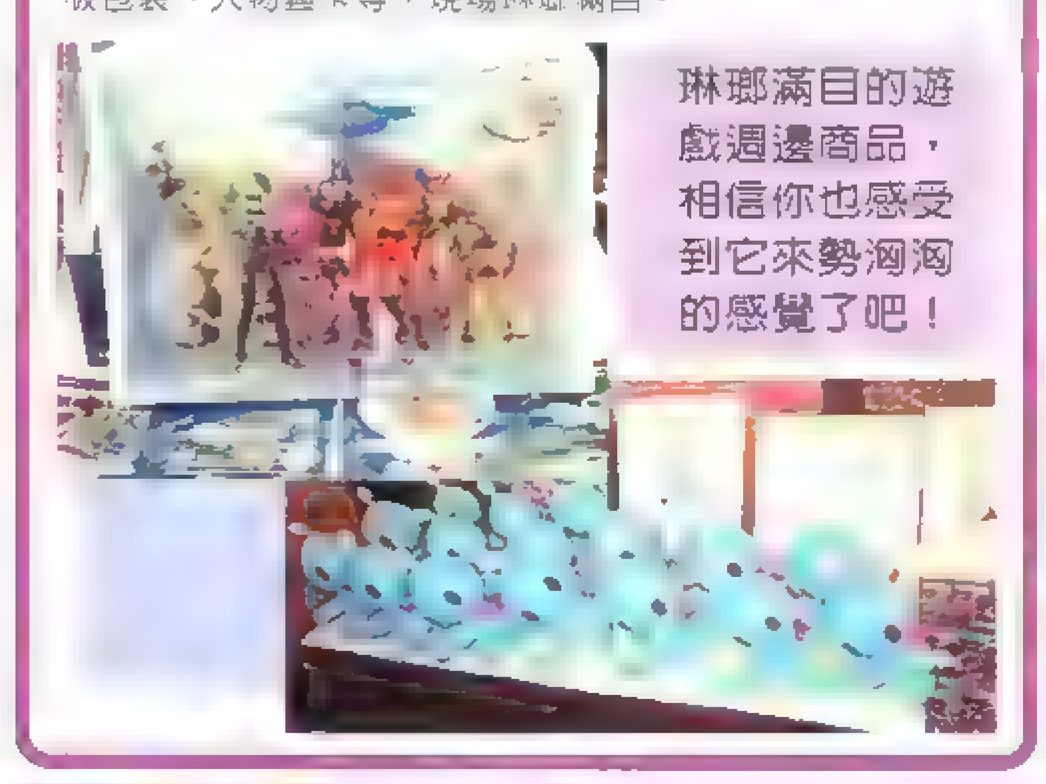
所有同人誌角色扮演通通亮相囉！

# 「夢幻之星Online」 萬眾矚目上市發表會



## 第一幕

儘管上個月才辦過簽約儀式記者會，這一次的上市發表會還是很令人期待！「夢幻之星Online」的上市發表會，當然少不了週邊商品的露出囉！像是充氣娃娃、手繪稿、精裝版包裝、人物套卡等，現場琳瑯滿目。



琳瑯滿目的遊戲週邊商品，相信你也感受到它來勢洶洶的感覺了吧！

## 第二幕

主持人DJ Dannise介紹Sonic Team社長中裕司先生出場，介紹這款遊戲，以及遊戲總監森本兼次郎，也都上台為觀眾們介紹遊戲的各個特性。透過翻譯，花了不少時間在解說上，底下倒是一群人蠢蠢欲動的想要試玩遊戲。稍後現場四大巨頭同時上線展露一下身手時，卻不慎斷電三次，讓工作人員一陣兵荒馬亂；還好人員們馬上訓練有素的補上之後，四大巨頭 連線，馬上引起鎂光燈喀擦喀擦的此起彼落。



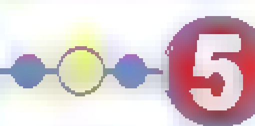
## 第三幕

在最後，為了表示雙方合作的樂意，第三波總經理萬譯式贈送了「夢幻之星Online」的人物套卡給中裕司先生，而中裕司先生也回贈了「夢幻之星Online限定版」的首發給萬總經理，雙方就在互贈禮物之下圓滿結束了上市發表會的儀式。



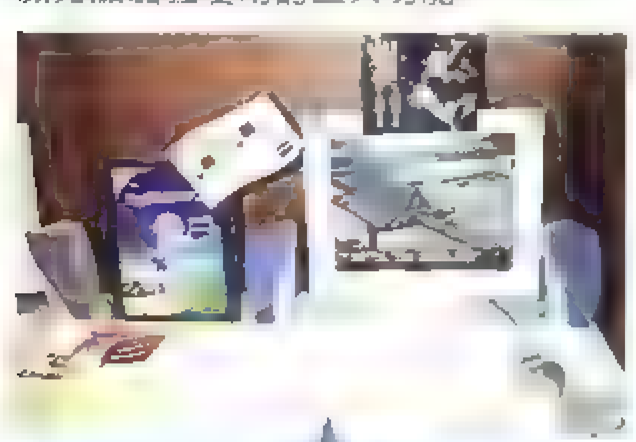
企劃小組特地去拜訪商家店頭，聽聽他們對於遊戲的評價為何。

# 「笑傲江湖2外傳東方再起」 東方不敗也要笑傲江湖！？



## 第一幕

「笑傲江湖2之東方不敗」是將兩個新創的角色「李蓄」、「服部香備」，透過他們的眼睛來看笑傲的世界，並結合笑傲和笑網的連結，讓笑傲的故事劇情更趨完善，因此在這次記者會上，遊戲標榜著單機、網路與單機連動以及與威力版加強使用的三大功能。



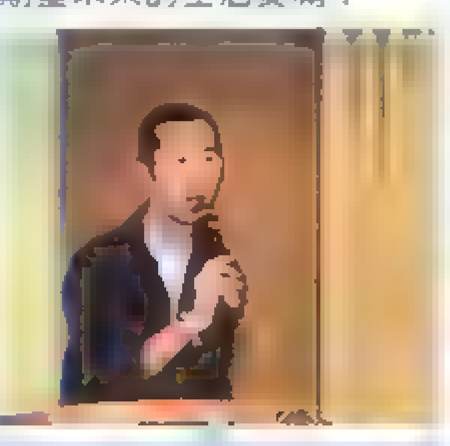
現更完美的演出！

## 第二幕

主持人George是業界記者會的常客，擅於炒熱氣氛和介紹產品的功力，讓昱泉與合作對象松崗科技的兩大老闆，常常被逗的笑得合不攏嘴，而這次的合作，也笑稱為是將昱泉的「笑傲江湖2之東方不敗」嫁給松崗科技來做經營的動作，雙方非常尊重對方，也在舞台上的大水晶球互相放電，並簽上簽名，象徵雙方展開甜蜜的蜜月假期，期望未來的生活美滿！



昱泉與合作對象松崗科技的兩大老闆，均顯露出非常輕鬆自在的心情。



主持人George的認真和搞笑功力都十分讓人印象深刻。



雙方簽下名字互訂終身，讓人感受到這次的合作似乎勝勢在握！






## 大小眼？！

### PC版《太空戰士11》開發情形比PS2版差距許多！

NEWS

Square 最近都在忙著進行PS2版網路RPG《太空戰士11 Final Fantasy XI)》的開發工作和測試。反觀之，也預定要推出的電腦版《太空戰士11》開發情形並沒有太多的相關消息公佈。

Square 官方正式表示，PC版的主要開發以及修改的工作都將在PS2版的開發工作完成後才會開始進行。該公司也將會徵求玩家來測試PC版《太空戰士11》的遊戲。





## Nvidia與SOE為網路遊戲造勢

### Star Wars:Galaxies 星際大戰：銀河風暴 出征

Nvidia 目前宣佈與Sony旗下的『Sony Online Entertainment』策略聯盟，針對由LucasArts公司協助開發，SOM發行，以《星際大戰》為主題的網路遊戲《星際大戰：銀河風暴（Star Wars：Galaxies）》聯合造勢。

這款遊戲將與Nvidia目前最新產品『GeForce4』搭配，並針對該3D顯示卡最佳化，而《星際大戰：銀河風暴》也預計將於今年第四季推出。這款遊戲不僅有華麗的畫面、廣大的遊戲世界、壯闊的劇情，且遊戲系統也很完善

其將依照電影設計八種截然不同的種族、全新開發的3D引擎，華麗的畫面重現電影的感動。依照電影《星際大戰》所架構的超龐大世界，不同陣營的權力角逐，不管是絕地武士與邪惡西斯力量的糾結、聯盟競爭……等。電影中出現的所有航艦、戰機完全重現，玩家在遊戲中可扮演各式職業，有賞金獵人、私掠者、商人、絕地武士。在遊戲終能建築自己的房子、工廠，完全融入遊戲世界中。



## E3展重兵集結！

### 遊戲界年度盛事

全球最大規模的電玩展E3，將於5月22～24日於美國洛杉磯盛大展開，PS2、Xbox、NGC三大主機都已登場，可見本屆E3展火藥味十足。相關的造勢活動大至如下：

1 5月21日，E3展前一天任天堂（NGC）會搶先其它兩家對手把今年最重頭的大作－NGC《陽光瑪俐歐》、《薩爾達傳說》率先曝光，先舉辦大規模造勢。

2 微軟今年E3展主題放在全球性規劃的Xbox網路，包含對應遊戲、價格策略等。而E3展也會有許多重砲遊戲正式亮相，包含《飛龍戰士》、《恐龍危機3》。此外，北美傳聞在E3展將有超重量級廠商會加盟Xbox並展示對應遊戲。

3 PS2也是把重點放在PS2網路上，數十款由日本與北美廠商開發的PS2網路對應遊戲將會是E3展不可忽視的力量。




E3官方網站：http://www.e3expo.com

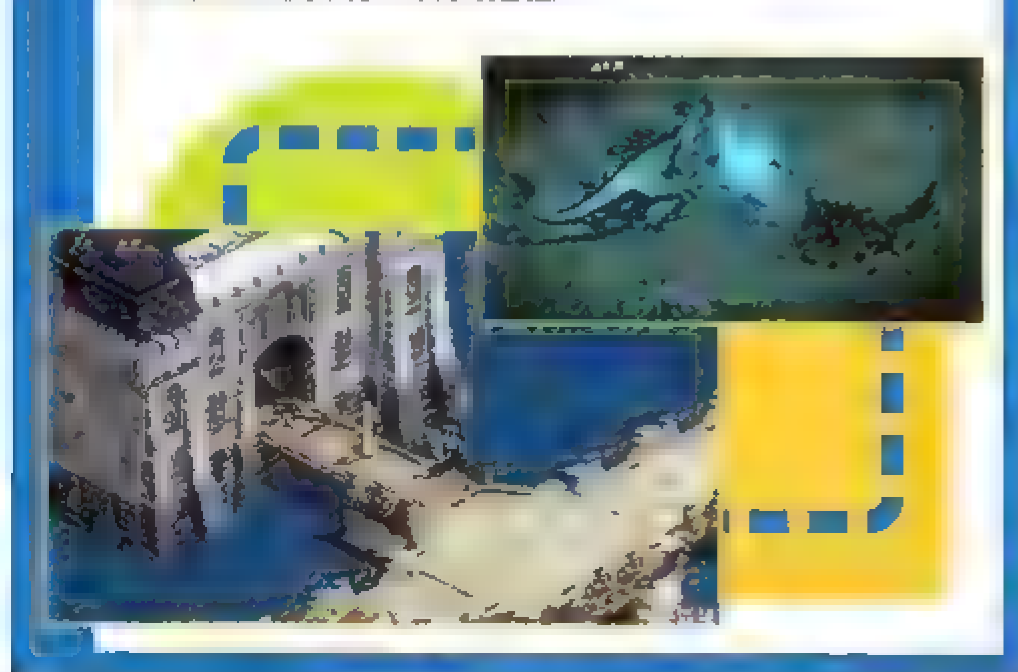
NEWS NEWS

## 天堂擴大版圖

### 韓人線上遊戲《天堂》將進軍大陸！

以《天堂（Lineage）》一舉成為韓國最大規模遊戲公司的NCsoft，日前宣佈將進軍中國大陸市場，把他們目前全球擁有超過400萬名會員的網路遊戲《天堂》引進中國大陸。

至於廣受矚目的超大作《天堂》續篇，將以全新的3D型態表現。遊戲將使用「Unreal」3D引擎開發，具備非常高水準的遊戲畫面，而遊戲設定在前作的數百年前，除了原有的職業種族外，還新增多個新種族。遊戲預計將於明年春天推出。



## 青冥劍再現！

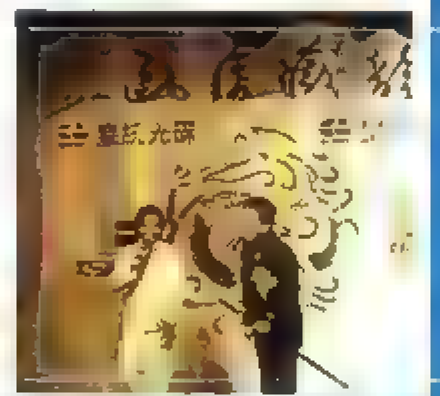
### 華人電影《臥虎藏龍》將發行遊戲且跨平台演出

去年簽下知名電影和小說「臥虎藏龍」全球遊戲版權的皇統光碟，日前宣佈八家遊戲業者合作，將「臥虎藏龍」推廣至各個遊戲平台，如下：

1 PC版將與「台灣新銳獅」合作將於今年6月發售。
2 PS2版「美國Sony哥倫比亞影業」預定2003年。
3 Xbox版「美國Wildtangent公司」預定2003年。
4 網路遊戲「台灣天喜多媒體與韓國Uz-dream公司」共同研發：韓國Phantagram公司負責發行，預定2003年6月發售。
5 GB「台灣高遠科技」已推出。
6 PDA「台灣英瑞得」今年4月。

目前皇統光碟今年一月及二月份的營收，達新台幣2.7億，較去年同期成長33%。






## 極具爭議的暴力遊戲 Grand Theft Auto 3

Take-Two Interactive最近正式宣佈移植自PS2的電腦遊戲《俠盜獵車手3（Grand Theft Auto 3）》（GTA）已確定將於5月份推出。

去年10月在PS2上率先推出的《GTA3》以其新穎的遊戲方式和創意獲得了玩家的好評，但同時也以其暴力的遊戲內容和不良的意識形態在社會上引起了很大的爭議。

該遊戲的製作者「Sam Houser」評論GTA電腦版的時候聲稱：我們很自豪我們創造出了一款如此出色的遊戲，當然更為GTA3能回到開始這個系列的PC平台而感到高興。但我們可不希望大家在現實生活裡模仿遊戲裡的危險行為……。

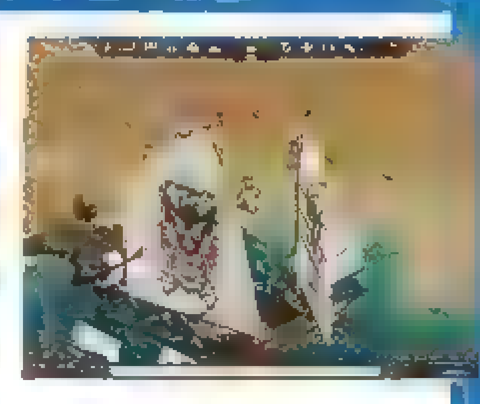




## 《帝國傳說》擴大版圖！

### 「[illegible]」！

《帝國傳說》於日前增加了一個新地圖，並開放了地圖上所有的港口運輸功能，讓玩家可以享受乘船的便利性，在怪物種類上也增加了兩種大型巨怪，玩家將可在沙拉克大陸冒險。



萬歡島位置位在卡各斯港口的四點鐘方向100多公里處，面積為72平方公里。大部分的地形是平坦的，在海岸線附近有一個石頭洞，並且在附近有許多熱帶雨林。目前帝國傳說開放了港口坐船的功能，因此玩家可以在各大港口坐船前往各地區，目前在沙拉克大陸上總共有三大港口可以讓玩家前往。利帝斯港，位在利帝斯城的左下方，玩家可以從南門出城，在往西直走即可看到港口。而在地圖上的最北方的港口是龍布利斯港，是通往蠍子沙漠的重要據點。在這個區域裡，是整塊沙拉克大陸中最險惡的地方，各種的黑暗勢力並存在這個沙漠地帶當中，玩家在這裡將會遭遇如食人魔、蠍子、泥偶及石泥偶等具有強烈攻擊性的怪物，也會遇到經常結隊而行的步行鳥。

# 遊戲管道

## 美國各大學陸續開設遊戲設計課程

美國舊金山大學宣布，將正式成立遊戲設計課程，並列為正式的大學學分。除了舊金山大學外，紐約大學、喬治亞大學……等也將陸續開辦遊戲設計課程。

除此之外，位於美國華盛頓州Redmond市的DigiPen Institute of Technology 則是美國第一家成立的專門遊戲設計學院，進入門檻很高，學費也很貴。當然，所學的東西也非常實用。

日本的遊戲學校目前則多是私人性質的專門學校，雖然也有悠久的歷史，但還沒有像北美地區有大學學歷証書。

而在台灣也有業者開設遊戲學校培育人才，如新成立的新藝術學苑就是專業遊戲養成學校。希望藉由更專業的遊戲人才養成，讓台灣的遊戲設計水準也能走向國際舞台。




# 納粹一次死不夠？

## id Software 正在考慮製作《重返德軍總部2》？

id Software正在考慮製作《重返德軍總部(Return to Castle Wolfenstein)》的續集？！

該消息由id的程式師Kevin Cloud在一次私人訪談中不經意透露，Kevin表示：「如果你是Gray Matter的追隨者應該清楚，他們在《重返德軍總部》這款遊戲上花費了相當多的精力，特別是對戰中的「納粹」進行了相當長時間的研究，一些涉及到所謂「X檔案」的內容都沒有在遊戲中很好的表現，如果把這些未公開的部分做成遊戲，那麼絕對是另一款「狼穴(Wolfenstein)」遊戲。我們希望能夠和Gray Matter再次合作，也許年底的時候，就可以正式來討論這個遊戲續作的企劃。」

看來id一定不會讓玩家失望的。



# 風速電馳

## 網路賽車遊戲《首都高賽車 Online》將推出PC版！

你還要忍受玩賽車遊戲一個畫面切割成為兩個畫面的困擾嗎？你想要和一堆朋友在同一個遊戲上競技賽，享受風速電馳的快感嗎？由日本元氣公司所開發的網路賽車遊戲On-Line即將滿足你在賽車場上所有的需求！

日本元氣公司表示，他們目前開發中的網路賽車遊戲《首都高賽車Online》，除了PS2版本外，也將推出PC版本，預計將約於今年冬季推出，對應作業系統為 Windows 98、98SE、Me、2000、XP。

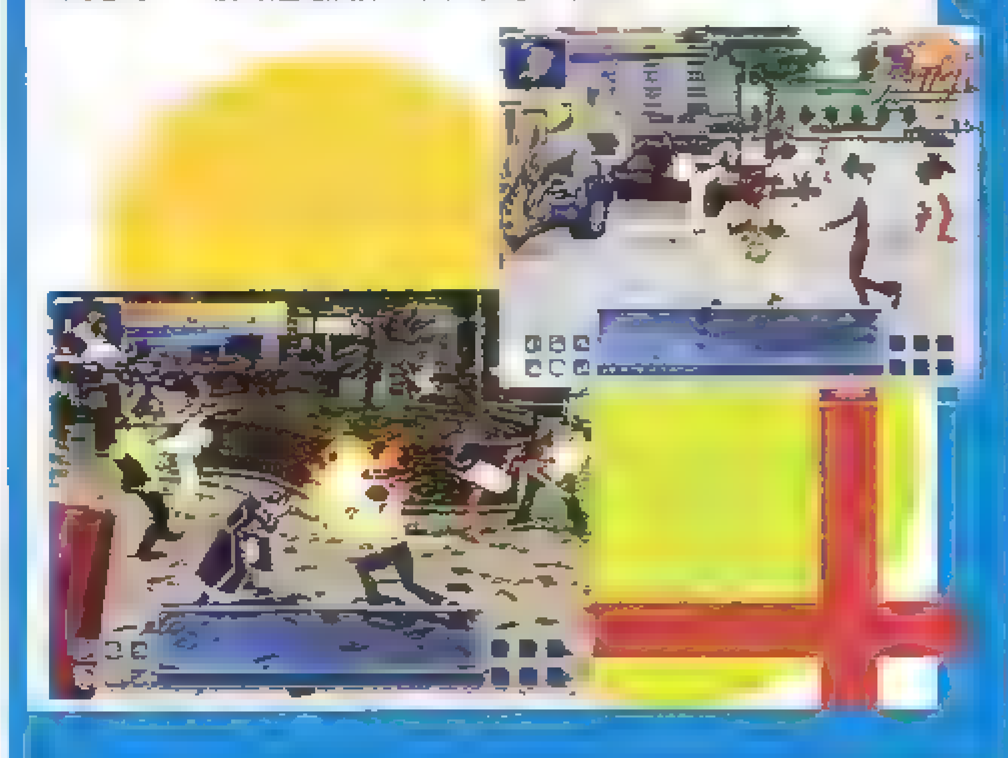



# 格鬥天王大亂鬥

## KOF online 格鬥天王網路版

韓國遊戲公司Unotac於日前公佈數張開發中的網路遊戲《格鬥天王網路版 (KOF online)》最新遊戲畫面，此款遊戲是以知名格鬥遊戲《格鬥天王 (KOF)》為基礎的網路遊戲，玩家將能扮演在《KOF》裡面的人物與其他網路玩家進行對戰。

目前《KOF 網路版》已能提供六位角色進行遊戲，包含草薙京、八神庵、麻宮雅典娜、金卡法、雷歐娜、庫拉等，而其遊戲發售日則尚未確定。



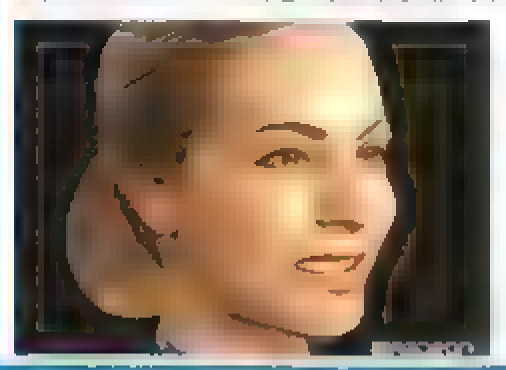
## 最佳男主角就是你

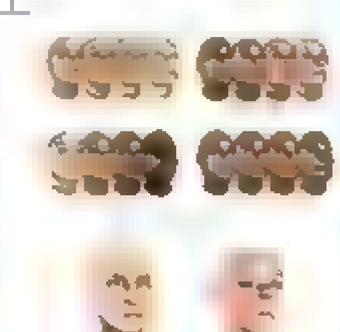
### 讓你將臉成為遊戲中的主角！

在本次『遊戲開發者會議GDC』中，加拿大知名3D顯示卡製造商台大（ATI）公佈了一套全新3D技術『Rachel』，能即時的把真實世界的人類臉孔掃描製成3D模型，並做出維妙維肖的表情效果。

這套「Rachel」能透過即時的3D攝影，把臉孔拍攝下來投射到3D模型上，包含皮膚質感、毛髮、五官、臉部筋肉關節等，而且能運算出光源與視點的相對變化。並且因為臉部五官能套上肌肉、關節模組，產生栩栩如生的表情效果，絕非以往一靠貼圖護員過去的3D模型能比擬。

更加值得介紹的是「Rachel」支援更細緻的微調，透過臉孔骨骼肌肉的調整，能把東方人臉孔調整成西方人、年輕人調整成老人，創造更逼真的效果，而這套技術也將引進到遊戲製作上。





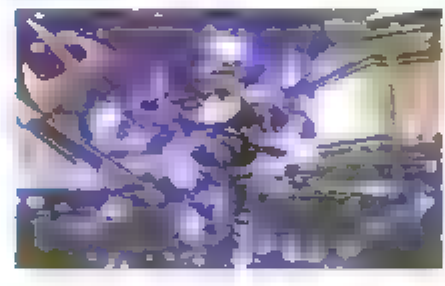
## 無盡遠更無盡！

### EverQuest:The Planes of Power

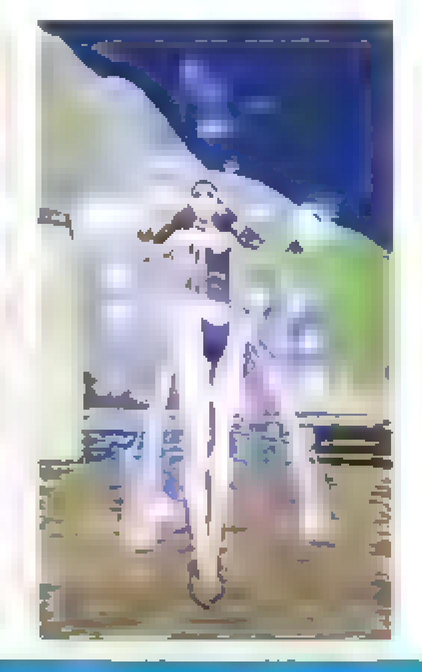
### 《無盡的任務》推出最新資料片

Sony Online Entertainment於日前公佈，其頗受好評的網路遊戲《無盡的任務（EverQuest）》，將推出最新資料片《EverQuest：The Planes of Power》。

在此款資料片中不但有新增更多原創敵人，畫面表現也更華麗。而遊戲舞台也將擴展，共計有18個廣大區域、數百種新道具魔法。玩家們千萬別錯過《無盡的任務》最新資料片《EverQuest：The Planes of Power》。





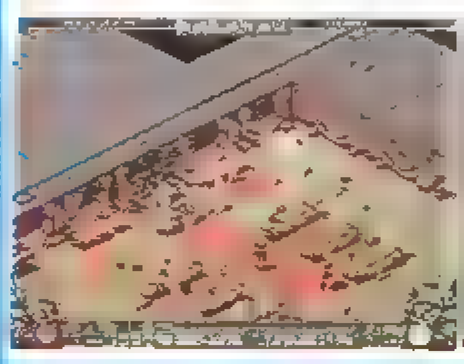


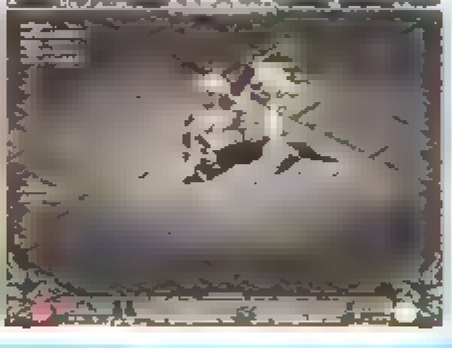
## 華山論劍[illegible]

### 《新英雄門》[illegible]

走過『魔王之王』所帶給你的美好回憶，感受過『創世霹靂』讓夢想成真的喜悅，雷爵資訊即將在2002年的春天為所有努力在網路遊戲世界裡築夢的玩家們，推出另一款新型態超自由的網路武俠RPG《新英雄門》！

《新英雄門》是韓國遊戲大廠TAEWOO耗資十億韓幣、集結眾多遊戲要素於一身的一款線上武俠遊戲，它標榜『高度自由化』的特色，玩家不僅可以在遊戲中一圓化身武俠高手之夢，亦可開宗立派，成為遊戲中萬人景仰的開山祖師，還能廣交群俠，共同為遊戲的武林和平來奮鬥；其高擬真的人物動作，電光石火的人絕招特效、施展輕功及真人騎馬等等獨特的遊戲特色，絕對可以為目前同類型遊戲一成不變的玩法帶來新意。歷經將近一年的嚴密測試，以及與韓國幾乎同步的改版進度，現在《新英雄門》將要正式開啟面對玩家的大門。





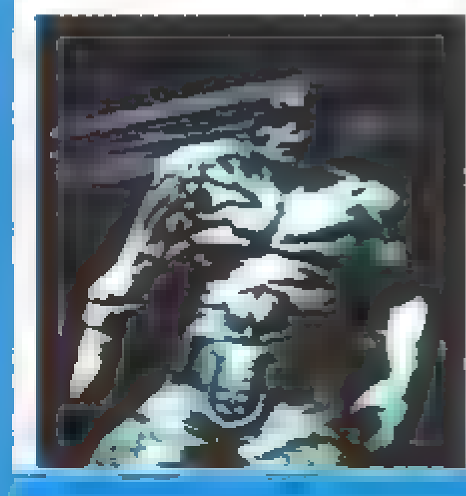
## 毀滅戰士出閘

### [illegible]將在E3展中展出！

目前電腦最頂尖的3D遊戲廠商ID Software，去年驚鴻一瞥展示《毀滅戰士3（Doom 3）》與GeForce 3顯示卡相互搭配的驚人效果，讓人記憶猶新。不過一年時間過了，《毀滅戰士3》還是沒有個確切的消息公佈，讓玩家望穿秋水，不過在今年的E3展中玩家就能再次看到最新消息了。

今年E3展，ID Software名列於參展廠商名單中，也有展示攤位，而北美遊戲界也確信，今年ID Software主力遊戲，非《毀滅戰士3》莫屬。

3D遊戲之神John Carmack閉關修練一年多全力製作的《毀滅戰士3》，搭配更強悍的GeForce 4顯示卡將會有怎樣出乎意料的驚人表現？就待E3展中見分曉。





尼爾斯廣場

王國國民討論時事的聚會場所

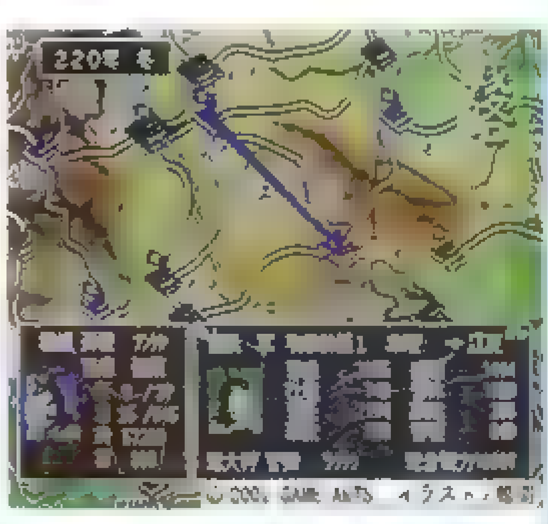
## 號稱能夠打敗KOEI三國志

### 《鄭問之三國志》將進行中文化改版

以開發《格蘭蒂亞（Grandia）》系列聞名的日本GameArts公司，耗時五年研發他們的第一款歷史策略遊戲《鄭問之三國志》。

遊戲內容是以曹操為主角，從黃巾軍之亂開始，描述曹操為了得到天下，不惜成為一名背叛者，加入了這個壞亂世中的戰爭！遊戲的劇本由日本著名作家神坂介專門撰寫，而其中的人物設定，則由台灣著名漫畫家鄭問大師依據個性加以設定，無論豪邁、深沉、勇猛或威嚴，皆表達的淋漓盡致，給你全新的三國感受！《鄭問之三國志》被認為是唯一能夠打敗KOEI三國志系列的唯一作品。

而在昱泉國際與日本GameArts的合作之下，已經開始對這個令人驚訝的三國作品進行PC版移植，並且已經在進行中文化的改版，預計在五月底就能夠與各位玩家見面了！




## 換湯不換藥?!

### 魔域幻境武林大會2003 Unreal Tournament 2003

EPIC公司於「遊戲開發者會議GDC」會議中，公佈了利用全新3D引擎開發的《魔域幻境武林大會2003（Unreal Tournament 2003）》最新遊戲畫面，其新一代3D引擎果然實力強悍，使得此款遊戲畫面的呈現讓人耳目一新。

這款遊戲本來就是《魔域幻境武林大會2》，後來改名為《魔域幻境武林大會2003》。EPIC表示他們在《魔域幻境武林大會》推出後就開始投入最新作的開發，而《魔域幻境武林大會2003》算是整合了前一代與最新一代作品的大集合，遊戲收錄了前作30個舊舞台，以及全新開發的遊戲舞台。

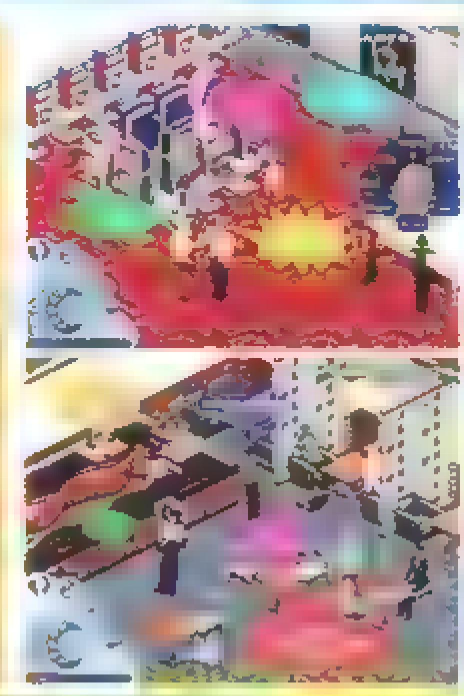
此外，遊戲中所有3D物件都將重新描繪，包含50個3D人物，而且這些3D物件因為全新3D引擎效能而使其有更大的提昇，所使用的多邊形數量更多，畫面表現與貼圖質感也更細緻。另外在即時光影運算上與電腦AI智能的表現也更突出，EPIC公司有信心《魔域幻境武林大會2003》將會帶給玩家們另一種全新的感受！

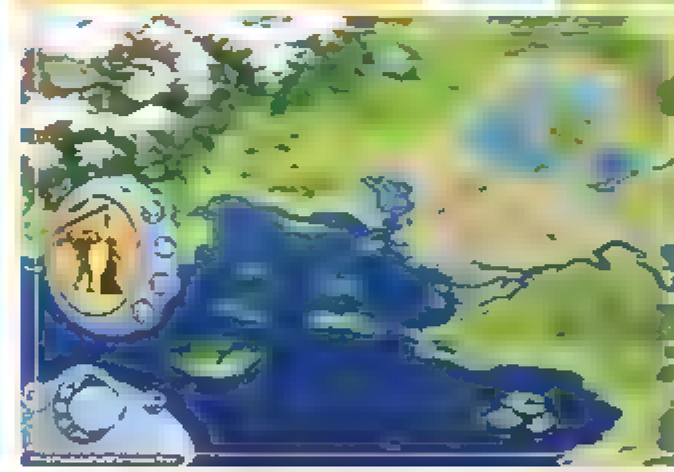


## 真實市民?!

### 《模擬市民網路版》將進行網路測試

EA表示，他們預計將於今年暑假開放玩家申請《模擬市民網路版》網路測試，讓玩家的遊戲虛擬生活進一步拓展到網路上，在遊戲中玩家不再只是孤家寡人，透過網路的互動，遊戲內將更有趣。《模擬市民網路版》暫定於秋季推出。





## 誰來當「賞金獵人」

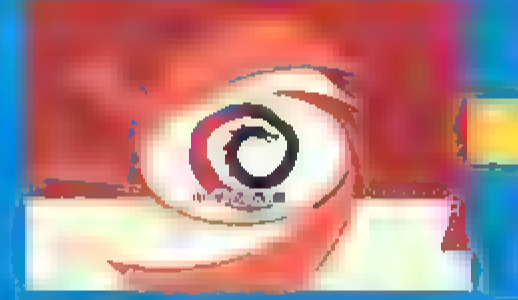
### 億泰利為了打擊「外掛程式」，提供獎金緝凶！

由於目前網路遊戲的『外掛程式』問題深受重視，而於3月26日正式推出的《新天上碑－碑幣練字》的經營團隊：億泰利多媒體宣布正式向外掛程式宣戰，並提撥三萬元檢舉獎金，這在遊戲業界可是頭一遭，也是積極表現出《新天上碑》對外掛程式防制的重視。

所有線上遊戲一直以來普遍存在著外掛威脅的問題，《新天上碑》從測試開始即積極推動並且公告外掛防制法，並加強GM於線上值勤，經系統判斷該玩家開啟外掛程式，會立即執行砍除帳號的動作，有效地維持遊戲公平性。

此次限量推出的《新天上碑－碑幣練字》的上市，億泰利也期望帶給這些支持新天上碑的玩家們一個公平合理的遊戲起點，所以首先提撥30000獎金鼓勵玩家共同來追捕「外掛程式」，檢舉發現針對《新天上碑》遊戲撰寫的外掛程式的著作者或出處，證實情報無誤，且正式提出行法院告訴隨即頒發上訴檢舉人獎金。

億泰利此舉作法，是希望國內線上遊戲玩家能「正常化」，給所有玩家一個公平的遊戲起點，讓外界知道《新天上碑》玩家不僅僅會練功玩遊戲，更可以在遊戲中培養守法務實的觀念。



# 三龍表態！

## 中華網龍嚴正聲明 網路上不實謠言純屬虛構！

針對目前網路上許多不實傳聞，謠傳中華網龍與外掛公司掛勾，聯合欺騙玩家一事，中華網龍特別提出聲明，澄清所有謠言均非屬實，完全是他人惡意中傷之流言，為確保《金庸群俠傳Online》玩家之權益，中華網龍提醒所有玩家小心上當受騙，並呼籲所有玩家一起合力對抗不肖分子。

### 澄清有關外掛公司與中華網龍掛勾一事

有關網路上傳聞，中華網龍公司授權給網站、工作室、公司行號等，編寫「金庸群俠傳online」遊戲之外掛程式並出售給玩家之傳言，本公司在此鄭重聲明，中華網龍並無授權給任何網站、工作室、公司行號等編寫或出售任何外掛程式，對於有玩家提供有網站、工作室、公司行號等指稱，有本公司所授權一事，本公司將保留「惡意中傷及毀謗」之法律訴訟權，敬請玩家不要受騙上當。如玩家發現有外掛公司宣稱如上述之情況，請玩家與本公司聯絡，再次提醒所有玩家，切勿使用外掛程式，以免自身權益受損

### 有關網咖帳號之使用須知

有部分玩家因為得到網咖老闆贈與遊戲帳號而開始加入遊戲，卻不知道有關遊戲帳號基本資料的登記仍屬於網咖老闆所有，一旦發生被盜玩情況，無法提出遊戲帳號身分證明，而無法進行申訴及要求盜玩者賠償損失，導致權益受損，為避免玩家自身權益睡着，建議玩家一旦索取到網咖帳號，請向網咖老闆索取會員號碼與密碼，盡快到「金庸群俠傳之官方網站」修改會員資料並修改密碼，當會員帳號資料修改完成後，這個帳號的使用權才是真正屬於您的

### 有關玩家在線上進行交易被騙




有很多玩家表示在遊戲中被騙裝備、金錢、甚至於盜玩帳號等等，在此敬告各位惡意詐騙或盜玩帳號之玩家，請不要心存僥倖，目前已有偵九隊、電腦犯罪小組透露，因為此類案件為刑事案件，經警政單位查證屬實，該玩家確實有詐騙、盜玩之行為，當被害人提出告訴成功，除了必須付給被害人所要求之賠償外，間接也導致社會名譽受損，希望所有玩家了解嚴重性，切勿以身試法。

# 機器人風潮再現

## 《電腦戰機單機版》問世

這套由韓國世安IT公司所製作的「電腦戰機」單機版遊戲，其視覺畫面為360度的全方位移動視點，並且所有的遊戲舞台都是3D的立體場景表現；在八款各式各樣的機器人角色中，每款機器人可在全身多個部位自由搭配千變萬化的未來兵器進行作戰；而機種的外表也會因玩家們更換零件而有所變化，而每一個戰場隨著劇情的發展，遊戲中總共一名的男女主角也身負著不同的使命與任務，不到最後結局，你永遠不會知道真正的答案。

隨著《孔雀王》線上遊戲改版已至最後階段，韓國KIPA海外授權代表的「因思銳遊戲總局」，也緊接著宣佈取得韓國研發的《電腦戰機》單機版遊戲環球總代理權，該軟體自2月初於台灣搶先曝光後，普遍受到機器人迷的喜愛，不少人都對這款兼具《戰慄時空》以及《榮譽勳章》第一人稱射擊遊戲特性，並且又充滿著宇宙幻想的戰爭背景，因此相當受到射擊遊戲迷們的喜愛，而原定推出單機版、Lan版以及Online版的計劃，也終於成型在4月23日即將小規模的限量發行1000套，做為回應玩家支持的實際行動！

# 「除駭快手」—趨勢科技

## 網路線上遊戲之幫手

隨著線上遊戲的興起與風靡，因應而生的網路糾紛愈來愈多，這其中當屬帳號被盜以及資料外洩的情況最為嚴重，網路的使用安全問題開始受到各方的重視。

當發生遊戲帳號或財物等遭受不當轉移或是盜用時，往往被害人會不惜報警或是訴諸法律等途徑，尋求解決之道。但百分之九十九以上的被害者不知道，造成帳號被盜或是資料外洩的最主要原因，絕大部分是因為電腦被不當植入所謂的鍵盤側錄程式（key-logger）所為。縱使玩家發現電腦有異狀或是想事先進行所謂的偵測或預防，卻也因為無適當且便利的偵測清除工具，而無從着手。



趨勢科技呼籲玩家，在進行市面上任何一套線上遊戲前，一定要使用除駭快手做好除駭或是防駭的動作，以確保帳號使用的安全性。目前除駭快手線上服務的計費方式共有兩種，一種為計次制，每次需扣六元，另一種則為較划算的包月制，每月只需扣六十六元就可無限次使用，對遊戲玩家來說，費用相當低廉。

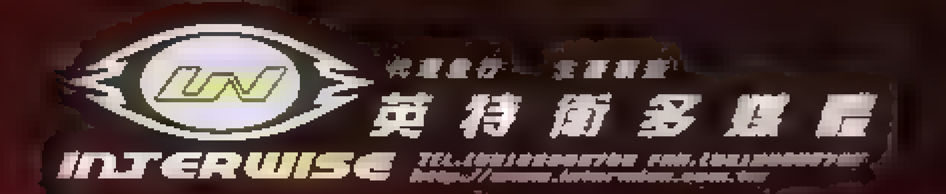
WARLORDS BATTLECRY II

# 戰神

# 狂神天威 II

懂內涵的即時戰略迷都知道，『魔獸爭霸3』只是跟隨者!!












讓球王Jimmy White陪你
一桿挑遍全世界!
滑鼠模擬出桿,力道忠實反映,擬真度滿百!
日本賞櫻花,香港看夜景,
在全3D室外景觀中痛快敲桿!
3D超多邊形「真實雙手」,
教你正確架桿動作,又會變魔術來亂你!
Snooker、9-Ball、14-1...應有盡有!
再加「走迷宮」、「撞球投籃」等超棒新玩法!
撞球王
吉米懷特
Awesome
英特衛多
INTERWISE
© Awesome Developments Ltd Archer Maclean 2001 Jimmy White's Cueball World published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited under exclusive license from Awesome Developments Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. All rights reserved

# ORACLE DAY 神諭時刻 光明的誕生

## 第一款線上萬人動作RPG

雖然，像《暗黑破壞神》之類的動作角色扮演遊戲，存在已經行之有年，但截至目前為止，尚未出現能夠讓眾人齊聚一堂的線上動作角色扮演遊戲。現在，透過邦博科技自行研發的NIS平台，強調動作風格的超級線上大作 ---- 《神諭時刻》將於六月份以「光明的誕生」完美體驗版與玩家見面！

「神諭時刻－光明的誕生」

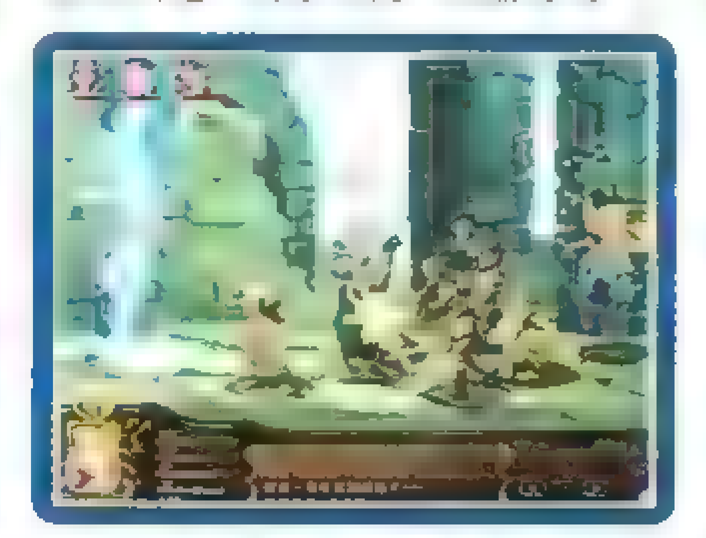
## 遊戲設定簡介

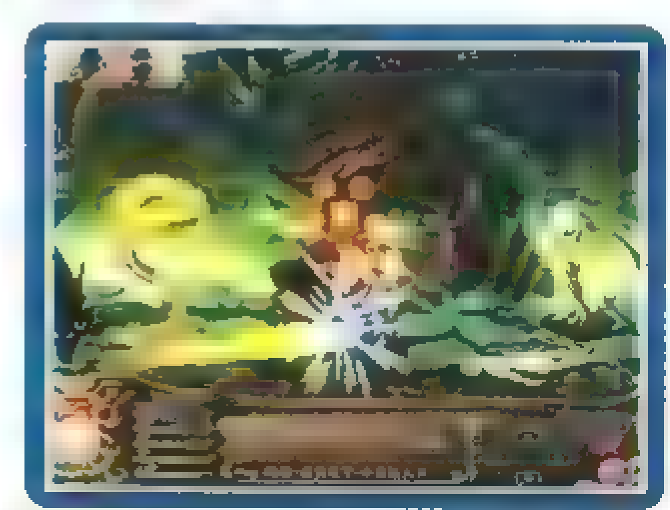
《神諭時刻》設定在以西洋中古世紀為骨架的幻想大陸，並以各種奇幻種族與建築物作為血肉，在初期的設定中共包括了25個種族、10座城堡、25座村莊、30座洞窟、10座森林、8處沙漠及荒原，以及15個特殊場景。

在即將推出的《神諭時刻－光明的誕生》裡，有將近50個冒險任務等著玩家去執行。此外，在正式收費前（預計8月份正式收費），邦博科技的工作人員也將不眠不休地在遊戲中增加新的道具、武器或是其他功能。總而言之，玩家在遊戲的旅途中，絕對會面臨一連串的驚喜！

最棒的是，玩家若從《神諭時刻－光明的誕生》完美體驗版開始進行遊戲，在正式收費後，所有的資料仍可保留，而不必重新登錄帳號及重新練功。對玩家來說，這段期間所建立的朋友圈，將不會因為收費而需重新來過！







## 故事緣起

### ● 開天闢地

話說上古世紀之初，天界之王闢造了天與地，並創造了五位神人與五大元素；接著命五位神人利用這五種元素開創出萬物生機。

當一切初生完成時，天界之王便定下了天地萬物循環不息的規章。一切是如此的完美，大地也一片祥和寧靜。在這穩定的狀況下，萬物生生不息；演化出許許多多種族與文化，但是某一天在這和平的生命網上，誕生了一個足以顛覆天地萬物的奇特種族 — 人類

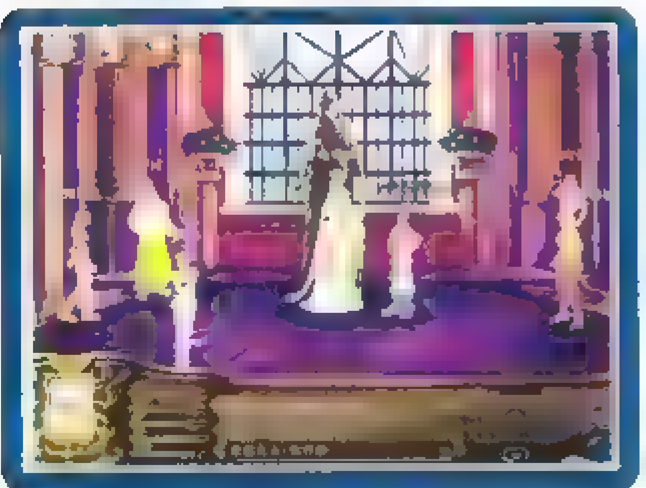




## ●開天闢地

話說上古世紀之初，天界之王闢造了天與地，並創造了五位神人與五大元素；接著命五位神人利用這五種元素開創出萬物生機。

當一切初生完成時，天界之王便定下了天地萬物循環不息的規章。一切是如此的完美，大地也一片祥和寧靜。在這穩定的狀況下，萬物生生不息；演化出許許多多種族與文化，但是某一天在這和平的生命網上，誕生了一個足以顛覆天地萬物的奇特種族 — 人類。





## ●闇黑神的誕生

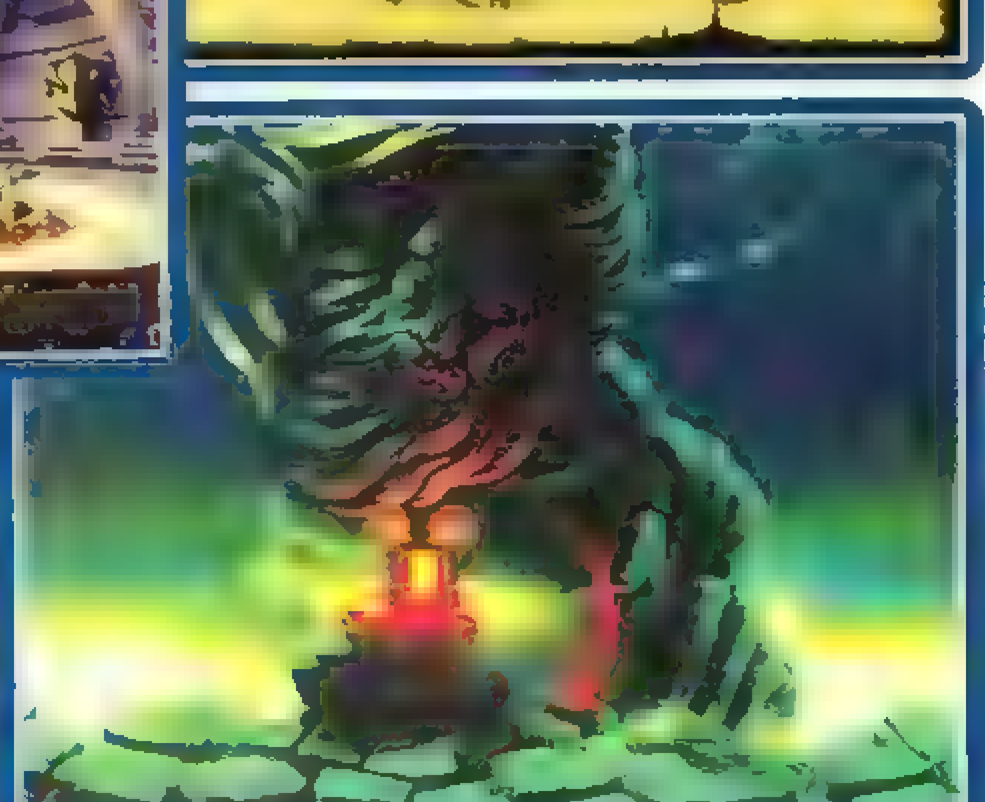
人類，一個集所有正負情緒於一身的特異種族，當這個種族發展出較完整的文化時，便產生了諸多的負面情感；這些情感連帶的將造物者—天界之王的負面情緒引發出來。終於，當天界之王再也控制不了時，這偉大的造物者，分裂了。

霎時天地變色、風起雲湧，一股不安的壓力籠罩著大地；這股不安完全是來自於負面之王—闇黑神的誕生。

闇黑神，天界之王的分裂體；力量更勝天界之王。闇黑神初臨世界的第一步便是將他的另一個分裂體封印，此時闇黑神便與五大神人展開激烈的戰鬥，神人操控著暴雨(水)、烈焰(火)、颶風(風)、狂岩(土)、閃雷(電)五大元素，想要藉此擊退闇黑神；無奈於對手力量過於強大，不但擊退不成，還讓闇黑神擄走了天界之王；至此無人知曉天界之王身處何地。

七日後，闇黑神出現在大地上，並開始運用他邪惡的力量改造大地上的生物，成為他血染大地的工具——「闇影軍團」。





## ●光明戰士團

神人們，恐天界之王辛苦開創的神聖大陸變成黑暗大陸；便開始著手訓練一批能與闇影軍團匹敵的勇士們，這一批勇士便組成了「光明戰士團」。至此便展開了一場撼天動地的聖戰。

12名英勇的鬥士們，為了蒼生加入了光明戰士團。在一面反擊、一面搜尋線索下，仍不忘為各地的村民解決各種問題；漸漸地，這12位勇士們在大陸上建立了不小的名聲。因此，也獲得光明戰士團團長的青睞；並授與他們一項神聖的任務——探索遺跡。

經過不斷的搜尋線索後，很意外的發現有兩處遺跡；跟聖書上的記載有不小的出入。但是戰士們還是不願意放過任何一個機會，並決定分頭進行調查；而另一方面闇黑神也暗中派人破壞所有的相關訊息，不過都一一被12名勇士擊退了。歷時多日後，在遺跡的深處並沒有發現神聖裝備，不過卻得知欲取得神兵，必須先解開德雷門結界，因此勇士們便緊接著邁向未知的旅程。故事便這樣展開並流傳下去……

# 登場職業介紹



在《神諭時刻》裡，共計有六種職業、十一個角色，玩家可以依照自己的性向或是喜好，扮演任一職業在遊戲中進行冒險與探索。當然，任何職業在單打獨鬥的情況下，都很難生存於險惡的環境當中，玩家的當務之急是尋找其他志同道合的伙伴，一同完成各式各樣的冒險任務。底下，是各種職業的簡單介紹。



## 戰士

象徵力量及生命的職業，戰士的成長過程上大多是打打殺殺的戰技訓練，造就了一身壯碩的體格，以那充滿肌肉的雙臂揮動沉重的斧頭，能夠在戰場上發揮強大的破壞力，使用的裝備都偏向重型的護甲，行走時會讓人感到沈穩而強健的步伐，或許會有些遲緩，但戰士的長處在攻擊，既使遭遇敵人，有了那強力鎧甲在身上，是不必要刻意去閃躲敵人的



## 武鬥家

與戰士相同的是都屬於力量型的職業，武鬥家是成長於亞美村的桃源之鄉，從小接受『氣』、『心』、『體』的修行，他們是採用近身的肉搏戰，所以必須修練出強壯的體魄及敏捷的身手，為了不阻礙速度穿著的是輕便的武鬥服裝，在戰場上武鬥家擁有多變的攻擊招式，敵人很難摸清他們的下一個動作



## 魔法師

這個職業的個性具有高度的神秘感，由於不具肉搏能力，自然也不會在陣前和敵人打打殺殺，而魔法師能夠自由操縱能量，能將能量幻化為各種魔法，他們必須探究各式各樣的怪異咒語，並花費許多時間精研魔法書及捲軸，魔法師必須依靠知識和聰明才智才能真正發揮魔法能量，在戰場上魔法師大多倚靠戰士或武鬥家在前方護衛以爭取施法時間，因為魔法師所施展的能量魔法足以讓一群敵人瞬間具滅。



## 僧侶

僧侶是神職人員的通稱，負責傳頌天神所遺留的信仰，其職責是照顧大眾的精神生活，僧侶的能量是由神祇所賦予的，他們是透過祈禱而獲得施展法術的能力，大多數的法術是用來保護或自衛，但在面臨邪惡的威脅時，僧侶卻會主動出擊，追根究底地找出邪惡的根源，並加以消滅。

## 遊俠

有著比較平均的力量，屬於較平衡發展的職業，遊俠是出色的獵人，喜歡四處漂泊，通常會保護迷失於荒野的旅人，能夠和動物心靈溝通自然的親近，是動物的朋友與親密夥伴，對於文明世界極不自在，擅長追蹤和野外求生的本能，在森林中遊俠可以輕易地隱匿自己，遊俠們精通各類武器的使用，也是技術高超的射手，幾乎可以說是箭無虛發，近身戰時能夠使用短刀保護自己

## 盜賊

盜賊是技術高超的偷竊者，能夠利用各種地形的特色輕易的隱匿自己，進行情報間的查探或是擔任密探的工作，也能利用特殊的物品製造陷阱捉拿目標，詭計多端、敏捷、神出鬼沒就是他們的特色。然而，不管出於好或壞的動機，在人們的眼中盜賊就是盜賊，究竟要將這些技巧用在無辜的路人，還是富商、貴族和怪物身上，就是各個盜賊的抉擇了。



## 任務

### 戰士任務

◆任務名稱：戰士的盔甲~新手1
◆地點人名：鎢岡村-亞斯帝(戰士公會會長)
◆任務條件：運送告示牌到村外給艾吉，並將艾吉給的木板送回
◆任務簡介：必須到村外的草原找到艾吉，會碰到怪物並將牠們打倒，和艾吉對話後再將艾吉[illegible]的木板送回給亞斯帝
◆完成獲得：戰士的第一件盔甲

◆任務名稱：神秘的摩斯坦村~新手2
◆地點人名：鎢岡村-亞斯帝(戰士公會會長)
◆任務條件：送信並帶回水晶
◆任務簡介：幫他送信給魔法師公會長-馬卡比，但首先要能順利地到達摩斯坦村，之後再將水晶安全送回戰士公會
◆完成獲得：[illegible]一雙鞋子

### 魔法師任務

◆任務名稱：魔法師的生命-魔咒書~新手1
◆地點人名：摩斯坦村-馬卡比(魔法公會會長)
◆任務條件：找到可羅並將自己的魔咒書[illegible]
◆任務簡介：想要學魔法的新手魔法師去找公會會長-馬卡比，沒想到馬卡比要初學者證明自己的能力才肯教導，於是找到可羅並協助他便是馬卡比給予獲得資格的任務，[illegible]身為魔法師最重要的東西
◆完成獲得：魔法藥水一瓶、火球術魔法卷軸(女魔法師獲得)或冰劍魔法卷軸(男魔法師獲得)

◆任務名稱：魔法初體驗~新手2
◆地點人名：摩斯坦村-馬卡比(魔法公會會長)
◆任務條件：於村外道路找到[illegible]
◆任務簡介：對於剛得到魔法卷軸的[illegible]馬卡比[illegible]給予新任務讓新手體驗並學習魔法的使用，打敗等級較高的[illegible]是馬卡比要求初學者學會魔法的證明
◆完成獲得：斗篷一件

### 盜賊任務

◆任務名稱：身手考驗~新手1
◆地點人名：凱立特村-路卡克(技能訓練師)
◆任務條件：打倒村外綠色狼，取得黃玉石
◆任務簡介：初至盜賊公會會遇見技能訓練師-路卡克，他會要求你拿出值錢的東西並考驗玩家身手，玩家必須至村外尋找綠色狼並打倒[illegible]才有機會取得[illegible]的黃玉石
◆完成獲得：衣服一件

### 僧侶任務

◆任務名稱：悔過的屠夫~新手1
◆地點人名：聖瑞安村-安[illegible](神學院院長)
◆任務條件：[illegible]
◆任務簡介：[illegible]神學院院長-安[illegible]希望能幫助村民-路可，因為曾是屠夫而飽受亡靈的糾纏，[illegible]玩家將身上的[illegible]他即可
◆完成獲得：鞋子一雙、[illegible]

## 簡單易學的遊戲規則

在《神諭時刻》的遊戲世界裡，每個帳號最多能夠擁有[illegible]個角色，但同一時間只能有一個角色進入遊戲世界。若玩家在遊戲世界中保持不動超過5秒以上，就會進入休息狀態(換裝備也算靜止不動的狀態)，[illegible]回復生命、體力、魔法值。

### ●關於死亡

若玩家不幸死亡，裝備會散落在屍體上，[illegible]些經驗值。不過，玩家不用怕身上的裝備會被其他玩家趁機撿走，因為只有玩家本人才能撿起自己身上的財物與裝備。不過，要特別注意的是，[illegible]，屍體[illegible]依據玩家等級高低的不同，決定了屍體保存的時間。另外，如果在[illegible]後無力[illegible]去尋找屍體，還可以請其他的玩家協助[illegible]屍體，不過，必須要有[illegible]道具才能搬運！

### ●最重要的聊天功能

在《神諭時刻》所提供的眾多基本功能裡，以「聊天頻道」最為重要，因為玩家可以透過「聊天頻道」交換訊息、交流意見。「聊天頻道」共有四種模式，分為公開交談(包括區域及全部)、對話交談、隊伍交談以及[illegible]。當然在聊天時，可別忘記了基本的禮儀，玩家彼此間不要[illegible]，[illegible]或做人身攻擊，否則可是會引起別的玩家的反感的喔！

### ●進行交易

進行交易時，玩家可選擇是否要讓對方察看自己的道具。進行交易時，必須將交易的物品放於交易欄中，待雙方按下確定鍵後，交易才會生效。交易過程中如玩家離線、切換區域、受到攻擊或是一方點取[illegible]鍵時，都將會取消交易(交易欄中的物品會回到道具欄中)。








BLIZZARD
ENTERTAINMENT
DIABLO II
如果還沒玩過暗黑，千萬別跟人說
台灣區暗黑破壞神二系列銷售量正式突破40萬套，佔全球400萬套的10%，在此我們向所有台灣玩家獻上一份謝意，玩家的肯定創造我們在亞太區傲人成績。如果你還沒玩過暗黑，全新世紀典藏版讓你一次典藏暗黑全系列的經典。不過，還是別跟人說你沒玩過暗黑。
內含：暗黑破壞神I英文版+暗黑破壞神II中文版+毀滅之王中英文合版 建議售價：1688
unalis 松崗
WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS
即 將 引 爆
unalis 松崗
BLIZZARD
©2002 Blizzard Entertainment. All Rights Reserved.




STARCRAFT

再來一場星海？

Computer Gaming World年度最佳遊戲、Gamespy歷史經典名作、PC Data年度銷售冠軍、
榮獲50餘個專業媒體大獎；永恆的即時戰略經典，永遠值得再來一場。

*2002年WCG大賽比賽指定項目

全球銷量突破400萬套，經典系列全面降價回饋：星海爭霸+怒火燎原超值版 定價：999
星海爭霸世紀典藏版 定價：650



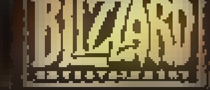






即 將 引 爆





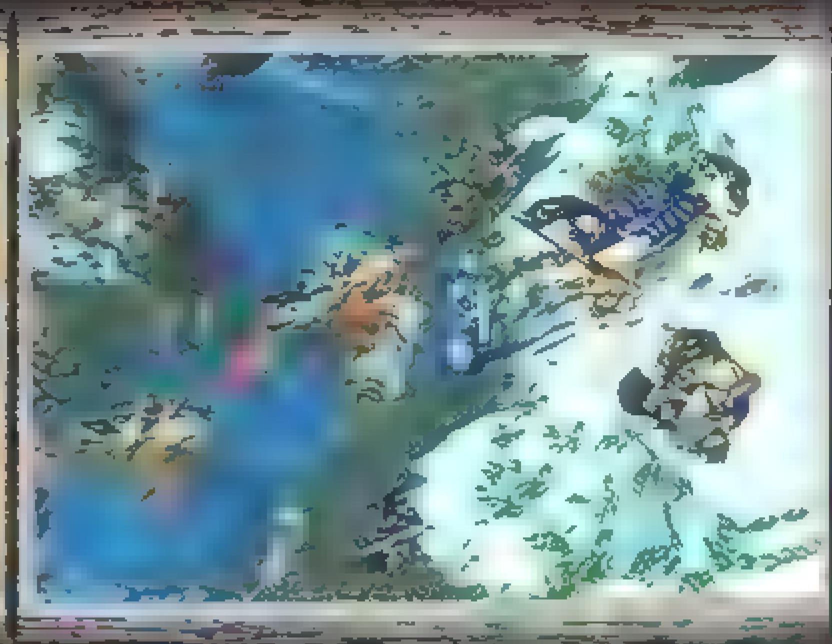

RP
CONTENT RATED BY ESRB
visit www.esrb.org or
for Rating
All other trademarks are the property of their respective owners.




WHAT WILL YOUR LEGEND BE?







史詩傳奇

3D運鏡

策略思考




UNALIS 松崗科技股份有限公司

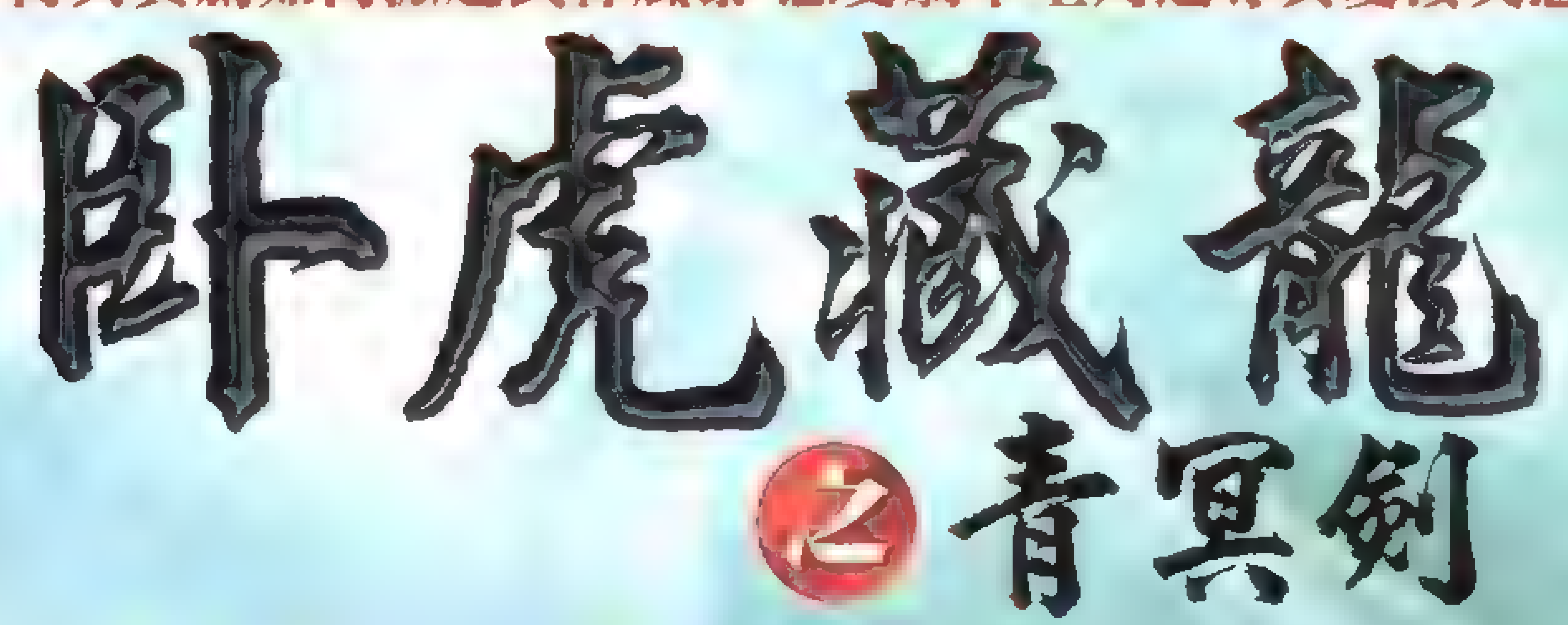
王度廬小說改編　電影正宗PC版電玩風華再現
中國武俠愛情風極致電玩大作

大俠 李慕白

俠女 俞秀蓮

2002年暑假　光芒再現

盡看青冥寶劍如何掀起武林風暴 感受劇中主角追尋真愛淒美戀情




代理發行  研發製作 RAYS 新瑞獅

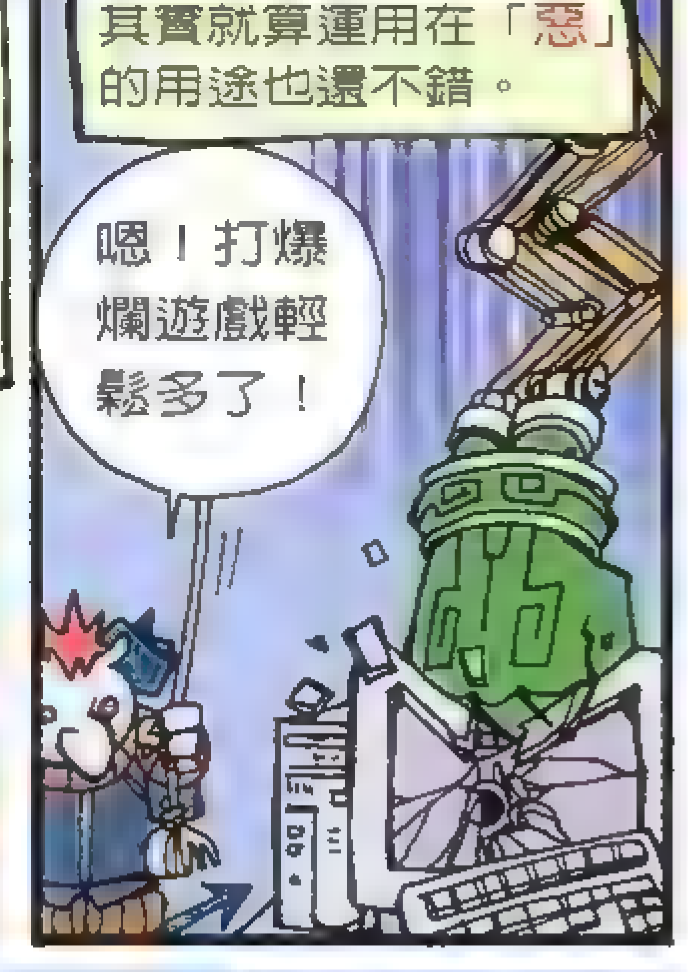
台北市八德路一段74號3樓
電話：02/23928806 傳真：02/23941410


究極GAME館


所謂的機關術，乃是名作軒轅劍四中，墨家與秦朝勢力藉以爭衡的古文明秘術之一。
這種古文明的秘術，能以超乎想像的設計與工匠技術，創造出驚人的機械，可作為便捷的交通工具。


也有更天才的發明，自走房屋使世界上不再有無殼蝸牛………
我沒瘋!!
住手!!


在蓬勃發展的諸子百家智慧中，只要運用在善的用途，秘術的確可以大幅的改善的生活。


其實就算運用在「惡」的用途也還不錯。
嗯！打爆爛遊戲輕鬆多了！

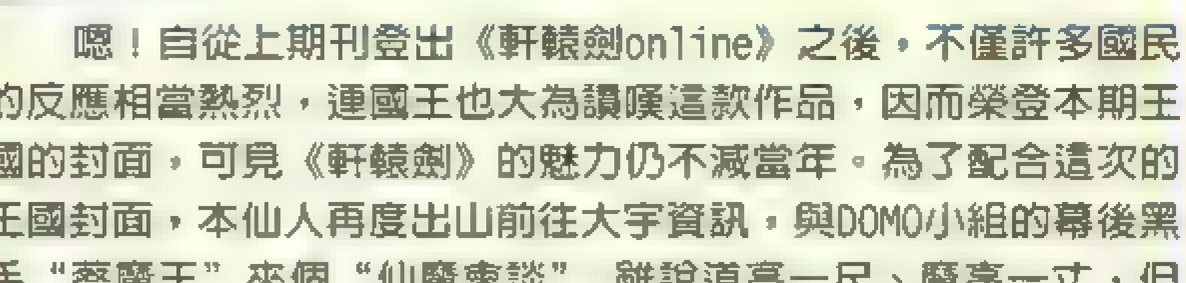
# 軒轅劍online

▶ 研究製造所：大宇資訊　▶ 販賣流通所：大宇資訊
▶ 遊戲類型：線上角色扮演　▶ 科技需求：未定

預定推出日　年 9月



遊戲仙人曰

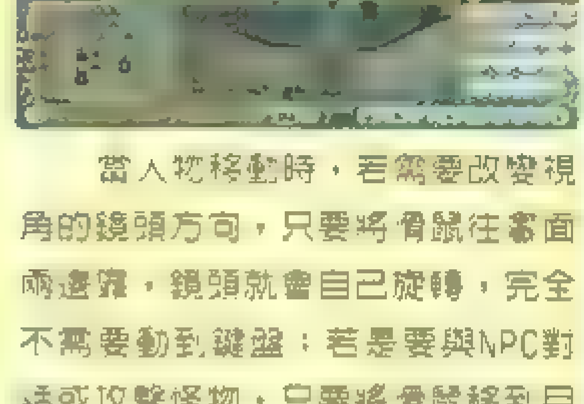


嗯！自從上期刊登出《軒轅劍online》之後，不僅許多國民的反應相當熱烈，連國王也大為讚嘆這款作品，因而榮登本期王國的封面，可見《軒轅劍》的魅力仍不減當年。為了配合這次的王國封面，本仙人再度出山前往大宇資訊，與DOMO小組的幕後黑手“蔡魔王”來個“仙魔會談”　雖說道高一尺、魔高一丈，但在蔡魔王與其手下大將紛紛上陣之餘，本仙人幸不辱命，仍帶回了許多資料供國民們一飽眼福。



## 軒轅劍online之世界





當人物移動時，若需要改變視角的鏡頭方向，只要將滑鼠往畫面兩邊靠，鏡頭就會自己旋轉，完全不需要動到鍵盤；若是要與NPC對話或攻擊怪物，只要將滑鼠移到目標上，游標便會出現可以執行的圖示（如交談或攻擊），要是攻擊怪物時，點2下就自動攻擊，可說是相當人性化的設計。

## 3D視角2D操作的實地體驗

上一期雖然有介紹遊戲採用了3D視角、2D操控的進行方式，但實際上要等到本仙人在製作現場親眼見到之後，才瞭解這種方式的特色。基本上遊戲世界是以立體的3D物件所構成，不過人物在移動時，卻只要如同平面RPG般用單一滑鼠，便可以控制其移動方位及動作指令（當然也可以同CS般的滑鼠與鍵盤並用操作，就看玩家的習慣），因此玩過軒轅劍系列的玩家將可以輕易上手。





通常3D遊戲還會有另一個最常發生的問題，那就是物件通常會遮住人物；製作小組的解決方法，就是適時的將擋住角色的物件透明化，因此不會產生人物被畫面上的物件擋到時，發生，狀況卻無法發現的情形。





## 遊戲介面說明

為了讓大家可以更輕易地瞭解遊戲介面，這裡將一一說明：

1. **狀態**：顯示角色目前的各項數值參數，如攻擊力、防禦力、距離升級還有多久等屬性訊息。
2. **裝備**：顯示角色身上可以裝備的欄位，可裝備的欄位有武器、盾牌、頭盔、手套、鞋子、衣服、護符、項鍊、手飾及投擲等10個欄位。
3. **動作**：此介面分為動作指令及情緒指令2個項目。動作指令為遊戲中較常使用的指令，如坐下、邀請加入隊伍等；情緒指令是為方便玩家社交時所設計的動作，如生氣、高興、乞討等，但是玩家也可以利用情緒指令與NPC互動。



4. **法術**：角色所有的法術都顯示在這個介面當中，有圖示的代表目前可以使用的法術，而沒有圖示的代表還沒有學會這個法術。
5. **地圖**：遊戲中的地圖非常巨大，因此有簡單的地圖方便玩家尋找位置，此介面為顯示衛星導航的小地圖。
6. **手札**：遊戲中玩家所完成的任務將會記載在手札中，方便玩家查詢及回顧。
7. **好友名單**：記載目前跟玩家有關係的所有好朋友的現況，包括關係的種類、等級及在不在線上等訊息，玩家也可以直接跟在線上的好友交談。
8. **聊天頻道**：遊戲中有一些預設頻道可以供玩家聊天，玩家可以選擇加入有興趣的頻道聊天；另一方面，遊戲也可以讓玩家自己建立一個小型的語音聊天室。
9. **系統設定**：在這個介面中，玩家可以照自己的配備來調整最適合得遊戲環境，如音樂、音效、顯示的效能等。
10. **魔法效果顯示**：由小圖示來顯示角色身上目前所擁有的魔法加持或特殊效果，如增強體力、增強防禦、中毒、混亂等等。
11. **快捷鍵**：玩家可以自行編輯常用的動作指令、魔法或問候語於快捷鍵上，使用時只要按下對應的鍵盤數字1~8就可以了。
12. [illegible] 由上而下顯示角色的生命力、法力及施法時所需時間。
13. [illegible] 顯示目前你所點選目標的名字及生命值，不同的顏色代表了目標與你之間等級的差距。

紅色──非常危險。
黃──危險
藍色──等級與你接近。
綠──等級微遜於你。
灰──沒有威脅。

14. **組隊時的隊員狀態**：最多可同時五人組隊，由此欄位可注意到隊員的狀態，適時給予幫助。

## 網路遊戲單機化



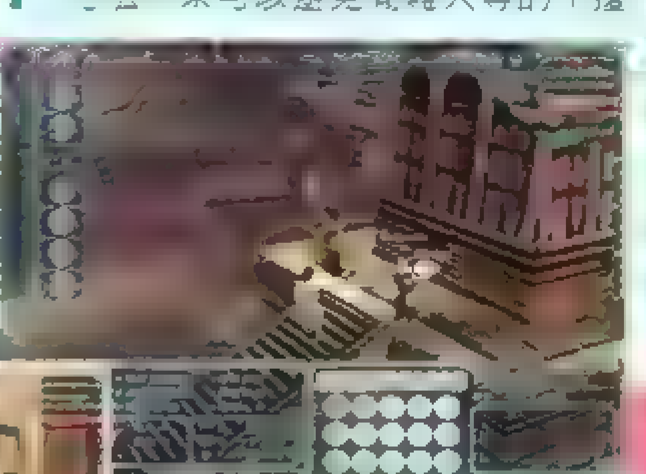
檢視目前的網路遊戲，都是以PK、聊天或組隊練功等為主，偶爾穿插一些簡單的任務，故事成份顯然有點少，所以《軒轅劍online》在這點下了很大的苦心：玩家可以在遊戲中與NPC玩捉迷藏、不過人，甚至有些NPC還會刁難你，要小心喔！據製作單位表示，《軒轅劍online》雖然是線上遊戲，但是在劇情發展、任務規劃上絕不會因此而馬虎，讓玩家可以盡情享受在解謎及劇情發展上。



## 獨立的專屬任務區域



有鑒於有些線上遊戲在解任務時，會受到其他玩家突來的無心干擾，所以遊戲中特別開立了專屬區域，讓玩家可以跟同伴到專屬的練功區挑戰特殊的任務，而不會受到其他玩家打擾喔！這些特殊的任務種類將會非常多樣化，如時間到就一直冒出來殺不完的怪物，而且每次開啟都會有不同的怪物，直到搞定特定目標為止。這種封閉式的方法一來可以避免閒雜人等的干擾，二來還可以減輕伺服器同時容納多人當機的負荷，可說是相當聰明的方法，頗類似金庸online戰鬥時另行切換畫面的處理方式。











## 有各項對應規則的法術系統

與軒轅劍所有系列一樣，要學得《軒轅劍online》中的各項法術（或稱技能），只要玩家等級到達便自動學會，不需要到處奔波買卷軸、拜師等等，不過有些特殊的高級法術還是得讓玩家自己去發掘。

在遊戲規畫上，每個不同的職業都有各種不同的法術對應規則，例如劍客施展的劍術，是依照玩家所裝備的劍而有不同的威力，藥師治療時，必須要有正確的藥材才能施展，這些變化會讓玩家選擇不同職業時，會有不同的玩法。

## 更有趣味的練功組隊法

各位還記得遊戲的副標「Chain of Life」嗎？在遊戲中，任何玩家與其他玩家之間都可以組成跟現實生活類似的人際關係，也就是本遊戲的重點"人際鏈"。玩家們可以藉由契約的方式（也就是交換信物）結成各種關係，而當彼此有關係的玩家一同組隊冒險時，會累積彼此的關係值，等到關係等級提昇時，除了可以得到額外的經驗值回饋外，還可以使用特殊的連攜技（如夫妻劍法等），所以千萬不要把人際關係搞砸了，否則不僅會少了一堆遊戲樂趣，還無法承接某些只有特殊關係的彼此才能進行的任務喔！



## 即時作戰也可以輕鬆聊天



雖然《軒轅劍online》的戰鬥方式是採即時制的，但為了讓玩家彼此之間更方便聊天，遊戲中參考了類似《石器時代》、《魔力寶貝》的「跟隨」機制，在組隊之後，整個隊伍只要由隊長帶路，其他人就不用再操控人物而自動隨行，這時就可以隨意的聊天了（搭人間公車）。當遇到怪物時，隊長也可以下達設指令，讓大家自動攻擊，隊員不需親自控制。不過這種方式是練功打寶懶人用的，在遇到強敵人時最好自己接手，否則可別指望他們可以撐多久。

# 符鬼介紹





在軒轅劍online的設定中，符鬼是一種存在於天地之間的精靈，並不是人人都能擁有的；只有經過充分修練的"祭符師"才能夠召喚出符鬼，所以不是每個人都可以擁有符鬼。

符鬼有五種不同的屬性，分別是火、水、風、雷、闇，這些不同的屬性會決定符鬼的性格；舉例火屬性的符鬼之性格較火爆，是屬於主動攻擊型的；而水屬性的符鬼較為沉穩，通常在戰鬥時會替主人回復其生命力及狀態。

每種屬性的符鬼也有不同的型態(或稱階段)，在體型、造型或是能力上也會有很大的差別。以下是符鬼的介紹：

◆ 業　燄

由墮入地獄的眾生所引來之業火，化為實際形體之後的相貌，是個脾氣相當火爆的符鬼。當業燄進化之後便稱之為"炎"。



◆ 無名火

由人世間一切的"無名火"所幻化而成，其個性仿佛是顆極為不穩定的炸彈，相當具有攻擊性。



◆ 冰　襲

來自陰暗的三途界，全身周圍都籠罩著一股寒氣。冷酷無情是它的最大特色，當冰襲進化後就化為更強力的"冽"，其寒氣能直入生物心扉並穿透骨髓。



◆ 絕　冰

擁有近乎絕對零度的寒氣及六親不認的絕情，召喚者若力量不足時反而容易遭到反噬。

◆ 殘　風

古人修煉成仙前吞雲吐霧之氣息所形成，是個性情溫和但行動迅速的符鬼。

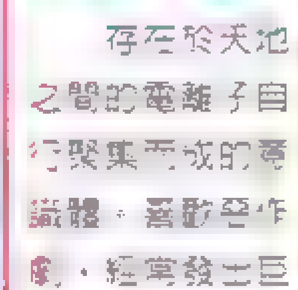


◆ 颶

當殘風受到世間邪惡之氣所感染後，若其狂暴的個性漸漸生根，便逐漸變化為颶。



◆ 倏　雷



存在於天地之間的電離子自行聚集而成的意識體，喜歡惡作劇，經常發出巨大聲響驚嚇小孩子。倏雷的進化為"亟"後，擁有更大的威力，會使用雷擊懲罰世間惡人。

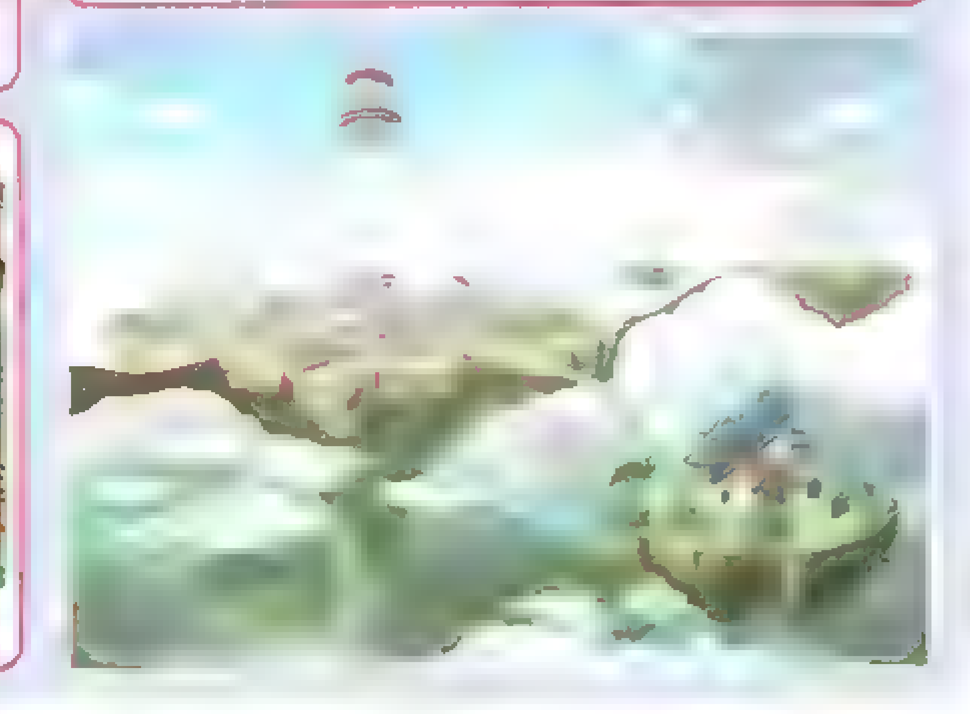
◆ 擊　雷

雷公所造之天雷，落入凡間並吸收日月精華而成。是個力量強大的符鬼。

◆ 夜　叉

為符鬼之王，其殺戮成性且威力強大，召喚者須具有相當的力量，否則將遭其反噬。







# 軒轅劍肆

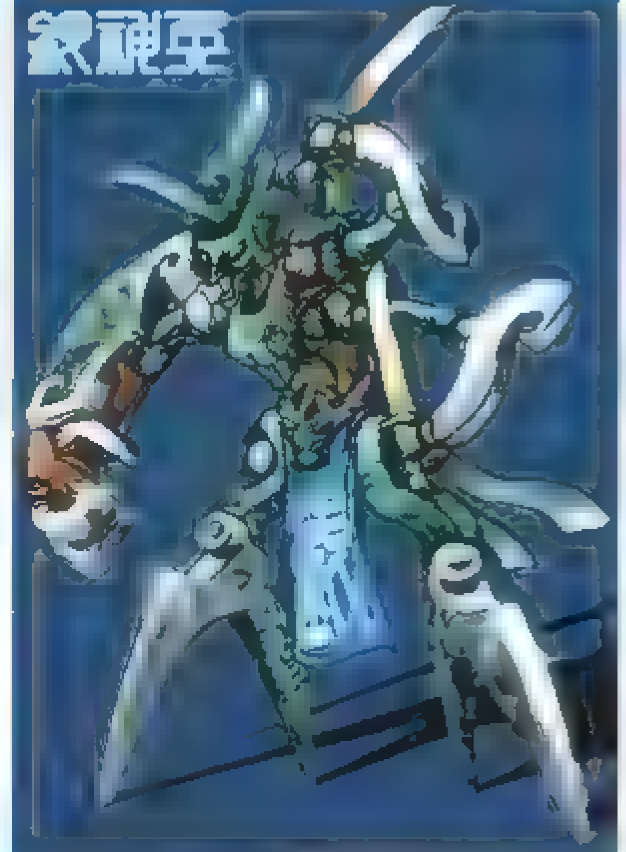




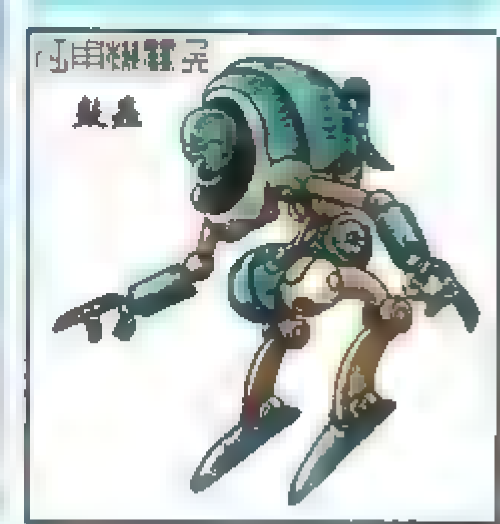

研究製造所：大宇資訊　販賣流通所：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演　科技要求：[illegible]

咳！大宇DOMO小組所製作的《軒轅劍》系列，不僅是該公司的招牌名作，也是國產RPG的經典系列；這部已有十二年歷史的遊戲，之所以能受到玩家的不斷支持，除了它獨特的山水派美術風格之外，還有其刻劃人性的故事劇情，在國產RPG中算是較具深度的一款佳作。當本仙人這次前往大宇採訪時，又發現它的另一項優點：拋下包袱、勇於創新，還有什麼含意呢？就請各位仔細往下看吧！

## 獨創之古中國文明科技



全篇以中國[illegible]結合古代[illegible]元素，讓《軒轅劍肆》不僅有別於目前國產遊戲中，通常以武俠背景為主題的RPG，也為未來的國產RPG開拓了另一個可發展的新天地。為了表現這類特殊的風格，DOMO小組卯足全力，在美術設定上花了不少心思，將[illegible]「機關」與「古中國」風格[illegible]的元素合而為一，在法術、修道、武術等RPG常使用的中國傳統技能之外，又發展了另一套[illegible]機關人的新技術。





## 以3D方式製作的水墨風格



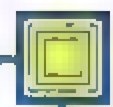
由於這次DOMO小組在《軒轅劍肆》中採用全3D的形態，那過去《軒轅劍》系列中特有的水墨式山水風格，是否還能夠再度出現呢？在DOMO小組不斷嘗試後，已成功將水墨的特色美感成功地放在這套3D遊戲中，玩家不論是在戰鬥或[illegible]時，都可以置身在[illegible]的古典中國水墨山水畫卷之中，或許從靜態的雜誌畫面上不容易查覺，但[illegible]實際操作之後，相信各位將會由內發出由衷的讚嘆。







究極GAME館



# 人性與文明的激盪衝突

這次「軒轅劍」劇情的背景，是距今2200年之前的中國「戰國末期」，其基本架構延續上一代作品「軒轅劍外傳～楓之舞」中的背景設定。這次的故事主題，是以在中國傳承的「古代超科技文明」之一，探討過於巨大的「力量」對人類帶來的種種影響。以下是整個劇情之簡要。



本遊戲的主角水鏡，是一位在戰爭中失去親人，而後被墨家收容的年輕女弟子。在她寄身墨家的期間，原本為了兼愛理想而在列強間遊說的墨家，卻因為內部的分裂而日益式微，再加上秦人大量運用「機關術」，致使各國抵禦秦軍的墨家屢戰屢敗，已經到了即將瓦解的地步。

心急如焚的水鏡，開始向墨家高層請教，過去墨家為了一手培育弟子們去研究「機關術」來對抗秦人？早在數十年前，也曾有一位年輕弟子像她一樣，想自己偷偷研究機關術，以便替墨家提高戰力。但是那位將機關術研究到一定程度的弟子，卻因故離開了師門。就在那位弟子離開不久後，秦人開始大量運用起威力驚人的大型「機關術」，逐步發展出威力強大的機關部隊，自此戰國列強之間的均勢便被打破，秦人以所向無敵的實力，逐一征服六國。

此事讓墨家弟子們更加肯定「力量」被濫用的可怕，而在六國滅亡之前，墨家的師祖墨翟之所以有此禁令的緣故，正因墨家是一堅持「兼愛」之門派，因此寧守正道，也不願去為了自衛一時之利，而去從事研究可能危及天下的「機關術」力量，而當時「機關術」在墨家一脈幾乎已瀕臨失傳，即使水鏡想研究，也是無門可入。



水鏡雖然碰了個大釘子，但墨家夫人似乎也預感到，墨家即將在秦人攻勢下隨時都有可能瀕臨滅亡，她不願自己逝去的夫君過去所研究的「機關術」心血，隨著秦人的攻擊而付之一炬，於是決心將自己過去謹慎收藏的一份殘破的「機關術」古老竹簡，私下交給水鏡，囑咐她在墨家滅亡之後，就可以開始研究它們，以她獨特的天賦心手，來完成這些尚未完成的部分，或是善用這一份記錄，在未來自己成為墨家的支柱之下，去走出一條自己的路來。



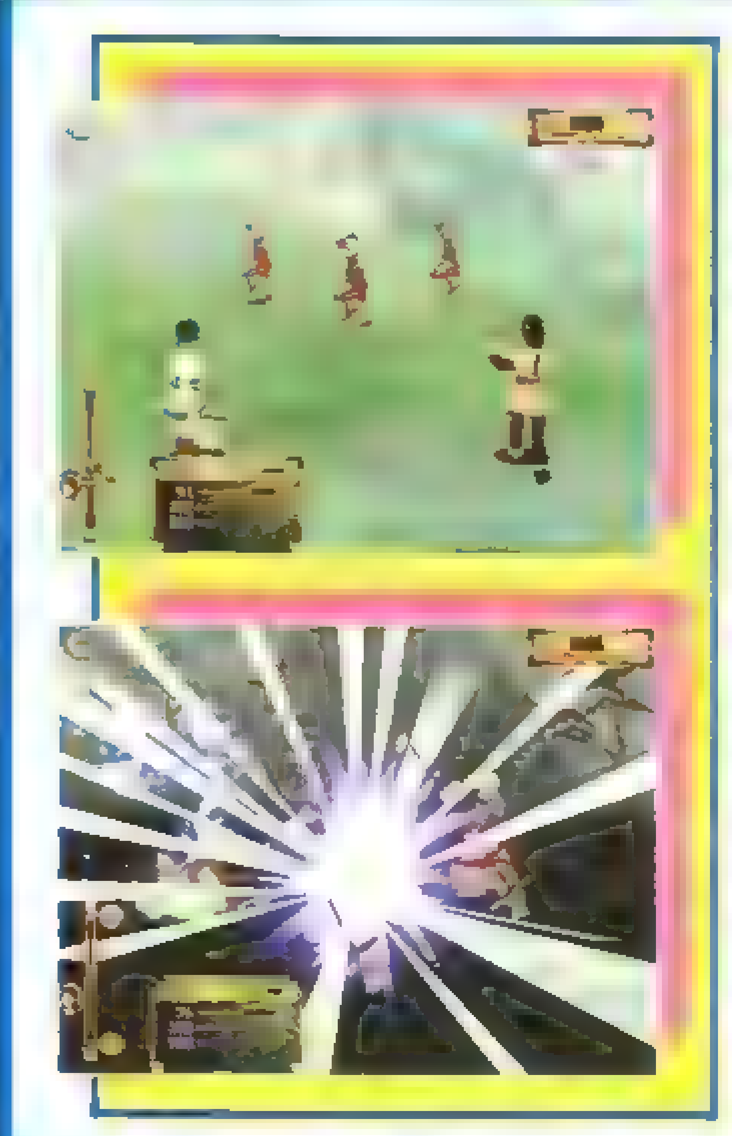




獲墨家夫人交付「機關術」殘簡的水鏡，而後又去找尋線索，在偶然機遇下，得到那位年輕弟子的記錄，他曾經顯示，幫舉一反三之理。在那位弟子的留書中，表示他對水鏡的墨家夫人的期望，夫人也當初墨家夫人要她等待墨家滅亡之後再行研究的原因，大概將這份記錄全數交給這位聰明善學的年輕姑娘，讓她去自由研究，希望能夠挽救墨家的危機。

透過自己的努力，水鏡一路學習了秦王宮中的機關，學習了各種的機關術，並擊敗秦軍的諸多機關部隊，最後終於尋找到當年離開墨家的那位神秘弟子，開始了後續有關機關術的一場震撼人心的戰爭序幕。

## 注重策略性的即時戰鬥系統





[illegible]

[illegible]

[illegible]

## 突破傳統，變化豐富的天書系統





[illegible]

### 天書系統的誕生由來

[illegible]

[illegible]

▶▶▶▶ [illegible]

[illegible] 提供妖魔的居住空間，戰鬥中剛收伏的妖魔都放在此處

[illegible] 驅使妖魔去從事生產製造各式武器物品的建築，有可能會生產出一般市面買不到的武器防具

[illegible] 向某些妖魔修習『仙術』，使主角可使用的法術增加

[illegible] 如同軒轅劍以前的『護駕』，可先在鬼神陣放置幾個妖魔，戰鬥中可以呼喚出來幫助戰鬥

# 神鬼精怪介紹

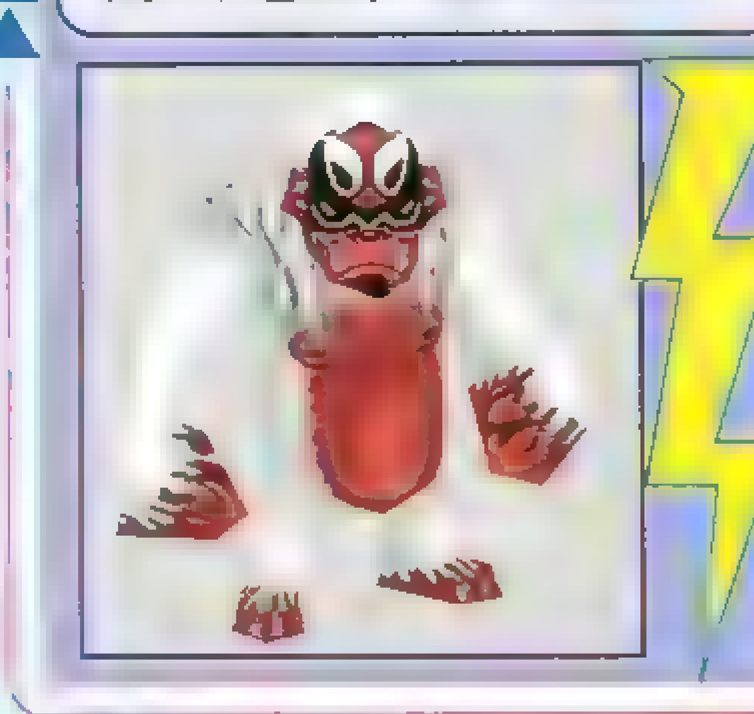
## 鍾馗

鬼王鍾馗，統領全天下的鬼。



## 千年白猿

修行了千年的白猿，擁有與仙人匹敵的能力，精通飛天遁地，變身等本事。好色是另一個最大的特色。



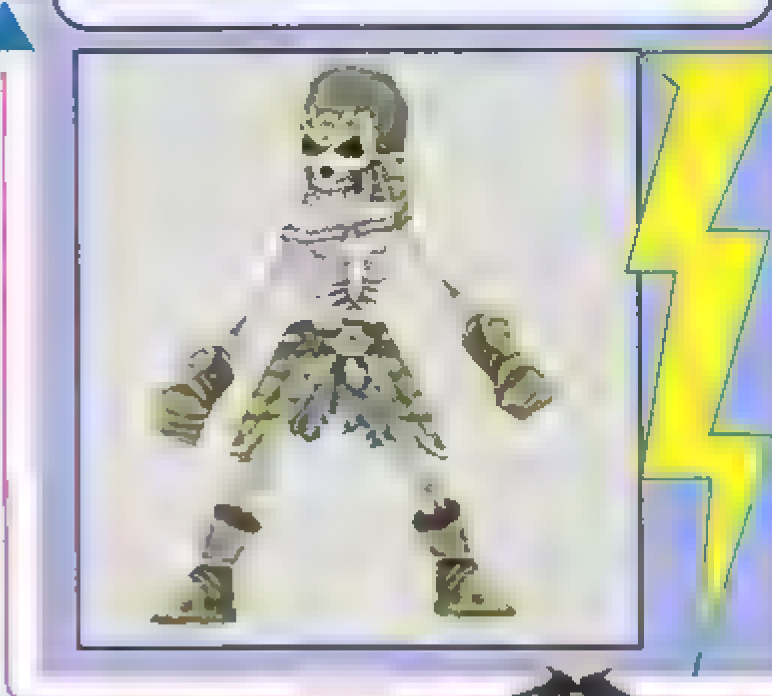
## 飛頭蠻

專門吸取人體殘存精氣的鬼。



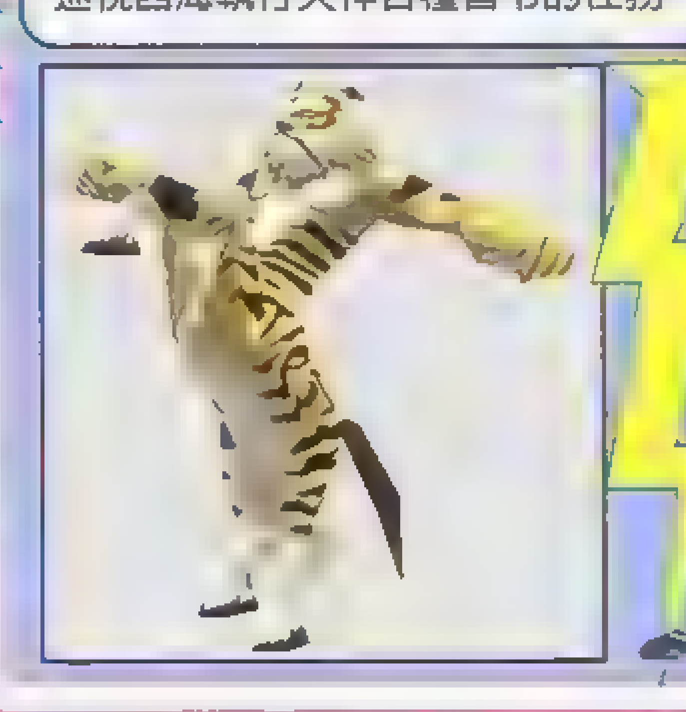
## 骷髏兵

修盡責的士兵，在戰場上早已戰死卻不自知，就算已經化成白骨仍然想要奮力作戰。



## 英招

人臉馬身，身上有老虎的斑紋，專有巡視四海執行天神各種旨令的任務。



# 聖女之歌



- 研究製造所：風雷時代
- 販賣流通所：第二波資訊
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 年 5 月

艾妲

呼！終於逐漸的看出聖女之歌的整個遊戲架構囉。國民們對於這個在深海中發生的浪漫故事，想必都十分感動吧。現在聖女已經進入最後的完工階段，在不久之後大家就能盡情享受這個遊戲了。這一次就來個終極完整介紹，讓國民在遊戲上市前再更深入了解這個遊戲吧

## 超越空間的限制 遊戲真正進入海底世界

聖女之歌有一個龐大而極富詩性，驚豔的世界觀，而整個宏大的劇情，則從一個小山村中裡的女孩艾妲起始引發。

不同於一般RPG遊戲，以男性作為主角，她是引導劇情走向的主體，擁有活潑，堅毅，正義感強的個性及異於常人的勇氣，在一場駭人的海難中，她身受重傷，竟被傳說中的族類 人魚救活！隨著她的捲入這個從未為人所知的世界，玩者也將一探果以打造西方幻想式RPG見長的風雷時代為玩者們精心構築的人魚領地（Wassernixe伐塞內司）及海底世界。



▶不知名的巍然巨物從海平面下嘎然掀翻萬丈海潮而起

## 人魚領地－傳說中的不可思議

傳說中，人魚是神的使者，但絕對的不可知，讓他們始終崇高而神秘，古畫中人魚模糊的美麗身型艾妲無緣謀面，但是當她從惡夢中睜開雙眼，那不可思議的，竟就活生生地出現在眼前…

▲人魚王宮。神秘而靜謐的光從數不清的各式"窗孔"中透出，卻讓艾妲覺得其中蘊藏著異常熱鬧華麗的另一種文明。

製作小組以接近真實光的公式，從程式演算上著手，加強光源的感覺，2D與3D的相互搭配使得海底世界波瀾的光影及水流流動感更加栩栩如生，讓玩者深刻地身臨其境。



▶先人所謂的人魚就近在眼前，醒來後的艾妲無法相信！



◀席姆。人魚領地裡狀似人類所稱的水母的巨大發光生物。

## 斯坎蒂伐文明-精緻華麗的文明刻畫

話說人類雖然在大洪荒中，黯然褪下主宰者的華麗披衣，一切從零、甚至是"負"開始，卻也展現了可觀的毅力，重新於荒蕪的大地再度樹立起屬於人類的文明—斯坎蒂伐文明，這個人類改變與文明的命脈在遊戲中具有舉足輕重的地位，同樣的也成為畫面繪圖上花去多數經營的一個重點。

企劃上，考量到故事中人類對海洋資源的依賴與倚重，陸地上的文明大城亞薩城被建構在一座大島之上，以巨石大橋與陸地相連結，島嶼邊沿的險要地形則是人類需求地理屏障下的慎重選擇。既要能向海上發展，也要能獲得到大地母親般的支持，人類發揮了特有的智慧，將它發展成陸上最重要的貨物交易大城。內陸則是以農林業維生的老百姓的主要居住地，以北歐各式地貌為參考的大地上，玩者將可見到不同的地形及森林，在其中進行冒險。



▶亞薩城：人心的險惡在惡劣的環境中更容易被挑動，亞薩城的富強因此受到強權覬覦而主宰，讓這個上演人性悲歌的城市，總透著一股不安的氣氛。

◀亞芙村。繁花、風車、小房舍，這個充滿歐洲的鄉村風情的村莊—亞芙村正是故事主人翁的家鄉。

## 充滿驚奇的深海旅程1－緊扣劇情的多種小遊戲

了解了聖女之歌的世界觀及故事背景，讓我們再回到故事主人翁艾妲身上—歷劫醒來後對新世界完全不知所措的她，究竟將如何自處？在人間受盡磨難折磨的她，會就這樣留在美輪美奐的人魚領地嗎？人魚領地又是個什麼樣的地方？這就跟著她一起來探個究竟

### 海底探險第一步：學會游泳

落到人魚手裡的艾妲，雖然撿回了一條命，卻也受到人魚的制約，變成了人魚，必須聽其擺佈。"嫁給人魚？！"即使對方貴為王子，向來自有主張的她當然不能甘受安排，不過，想要當個落跑新娘，總得先學會如何快速游泳吧！

聖女之歌中加入了數個趣味十足的小遊戲，這些小遊戲大多與劇情環環相扣，甚至有些小遊戲是需要過了關才能讓劇情繼續推展的，就好比這個學游泳的小遊戲，看見螢幕左上方的小方框嗎？想學好游泳就要手腳靈活，玩者必須隨著小型人魚圖的姿勢示範，上下左右地教艾妲移動身體，模仿的精確度越高，就能越快學會游泳，等到速度可以追得上在前面帶路的新朋友貝丁，艾妲就學成了人魚落跑的基本功了！

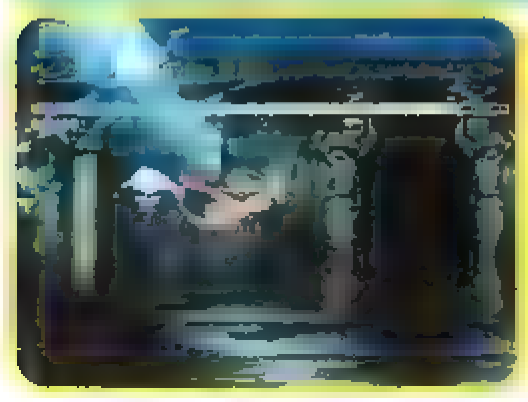
具備了行動能力之後，就可以逃跑了嗎？雙腳變成了魚尾巴，回到人間頂多被送進博物館，聰明的艾妲當然要四處打探消息，也一併了解茫茫大海中回家的路徑，經由小賊蝦貝丁口中，艾妲得知人魚宮殿裡的後宮住著許多與世無爭的人魚宮女，與世無爭？那不就是套出消息的最佳對象？！（露出賊賊的笑臉，於是機靈的她混進了後宮的宮女群裡面，不過，在這裡，球技太糟可是混不下去的…在千萬呎深的水底打排球，艾妲還是第一遭哩！

◀或許是天意，被軟禁在新娘房裡面的艾妲，巧遇小賊蝦貝丁，一個隨後在她的軟硬兼施之下協助她脫困的關鍵人物。

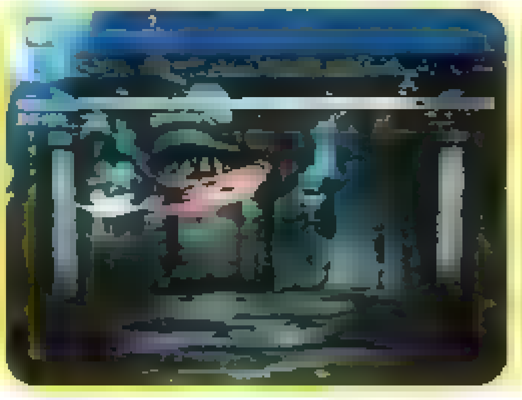


▶對生活平靜無憂的後宮人魚宮女而言，人間可不是個具有吸引力的地方，大家你一言我一語，艾妲會不會動搖呢？

▼學游泳小遊戲連續圖。







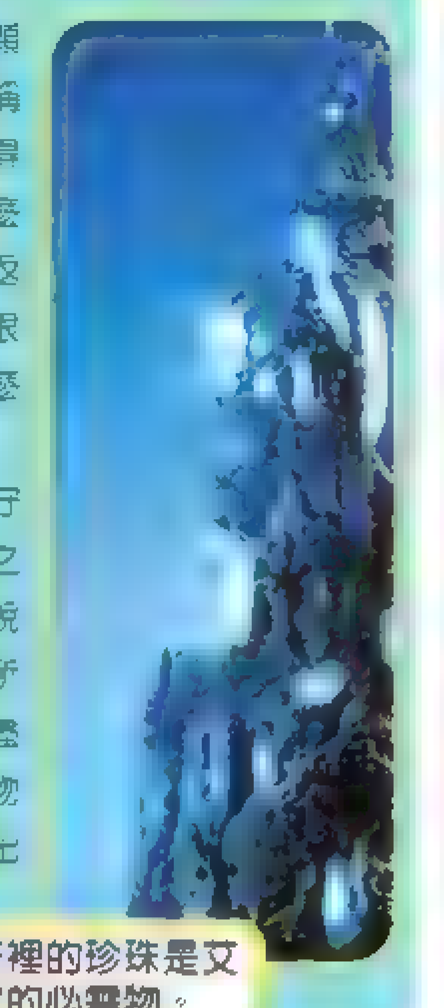


# 充滿驚奇的深海旅程-2-策略！操控！變化度更高的半即時戰鬥系統

## 小美人魚大戰烏達守護者

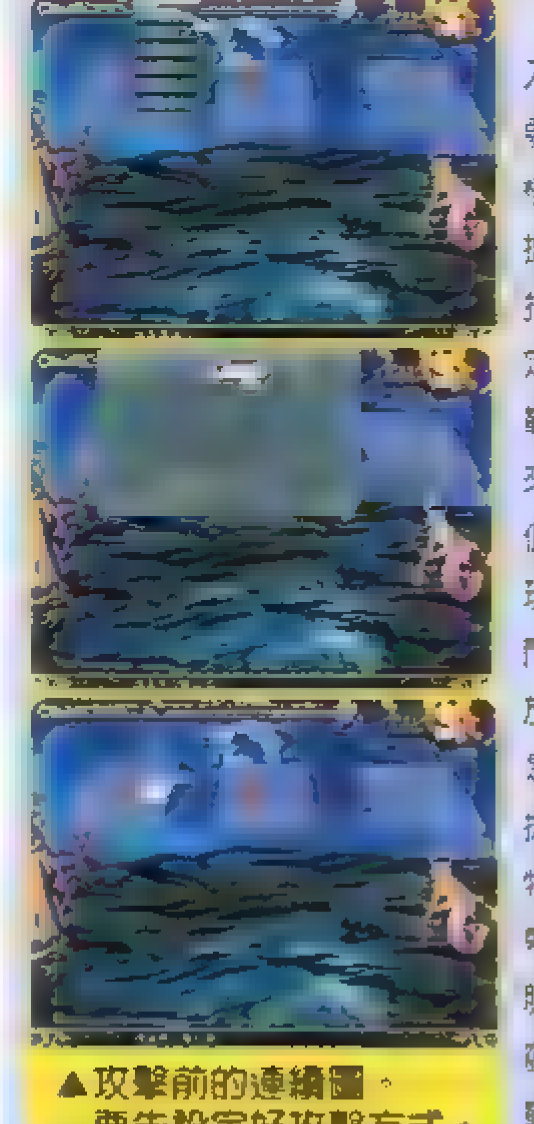
奧之塔裡的烏達密室藏著一顆巨如章魚的珍珠-烏達之淚，而自稱可以指點艾妲回家門路的貝丁，非得這顆珍珠來收買不可，問題是，這麼大的寶貝當然會有猛將看守，哎！返家千萬里—艾妲這下也只好咬緊牙根披掛上陣了，管他烏達守護者是什麼萬夫莫敵的對手！

烏達守護者「雷擊斯」，是鎮守著烏達之淚的甲人武士，鎮守著奧之塔頂端烏達密室裡所有的寶藏，傳說密室裡的珍珠都是烏達女神的眼淚所化成的。雖然鎮日不發一語，卻已盡忠職守地保全烏達密室內諸多的寶物千年之久。手中的大關刀，可揮舞出雷電霹靂般惱人的殺傷力！是擅長使用雷系攻擊的勁敵。



▶奧之塔裡的珍珠是艾妲回家的必需物。

## 由玩者自行設計戰鬥流程



▲攻擊前的連續圖，要先設定好攻擊方式。

聖女之歌的戰鬥系統加入了時間，空間這兩項影響要素，對一般回合制的戰鬥模式作改良。玩者首先要依據自己的戰略將各個成員的招式，陣式及出擊時間擬定，然後再啟動整個回合的戰鬥。對於喜愛戰鬥的玩者來說，這樣的系統提供了一個享受運籌帷幄的機制，讓玩者可以細緻地規劃整個戰鬥的內容與流程。但對於懶於戰鬥者而言，這樣的設計是否也相對的顯得麻煩？別擔心，玩者可以自行設定好特定的攻擊模式，然後運用熱鍵輕鬆下指令，總之，電腦會幫你執行攻擊程序，華麗的戰鬥效果可依據玩者的戰略而自行組合創造出不同的超炫演出。

## 屬性、陣型是決勝關鍵

屬性的考量在這個戰略性提高的系統中是攻擊效力的標準之一，使出的屬性如果不能克制對方屬性，將會產生攻擊無效，徒勞無功的情況。陣形也很重要，由於戰鬥畫面可長達三個螢幕，被包夾的情況絕對是有可能發生的惡夢，應用陣形保護較弱隊友，並為有輔助與治療法術使用能力的隊友爭取時間空間就是一個重要訣竅。而面對殺傷範圍為直線攻擊的招式，排成一直列則是糟糕的自殺隊形。另外值得一提的是，在聖女之歌遊戲中，戰鬥畫面的攝影鏡頭運鏡技巧更為靈活，為使得剎戰場的一刻更具有速度感，鏡頭甚至會以慢動作追蹤主角的速率，營造出主角高速動作的視覺效果。

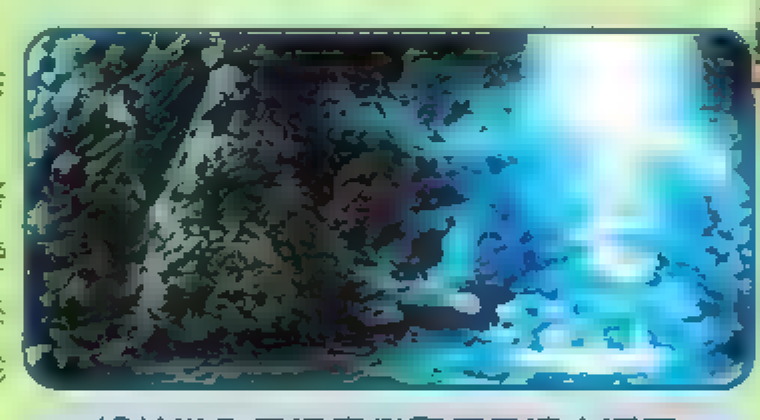


▶橫列陣行　要預防直線式攻擊

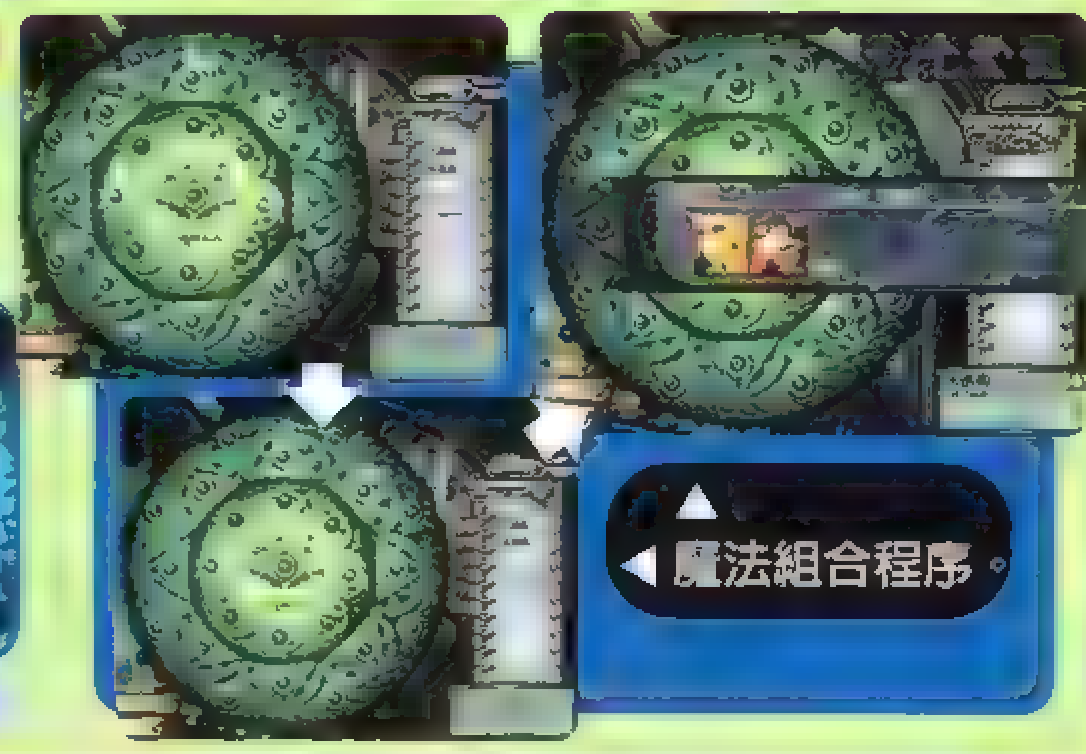
# 充滿驚奇的深海旅程-3-挑戰玩者組合能力的魔法系統

## 神奇魔法石就在你身邊

經過一番激烈的打鬥，艾妲終於進入了烏達密室，入寶山豈能空手而回？不過，除了趕緊搬走可以買通貝丁的烏達之淚，玩者還有什麼好處可撈呢？根據可靠消息指出，烏達密室除了珍珠，還有可用來組合魔法的魔法石，這寶貝有什麼好處又應該如何使用呢？不學起來的話可就要暴殄天物了！



▲終於進入烏達密室取得烏達之淚了。



◀魔法組合程序。

# 充滿驚奇的深海旅程-4-祕密機關設計請你混水摸魚

## 破解機關要訣-東張西望，東摸西摸

當貝丁如願以償得到烏達之淚之後，艾妲終於在他的引薦下面見了比人魚王還要資深的去職大祭師 赫拉婆婆，一路辛苦過關斬將，眼見回家的路不遠了，古怪難纏的婆婆還是出了習題-到拉飛多司神殿去取得天鵝豎琴與約定之環，是什麼東西這麼重要呢？拉飛多斯神殿又是什麼樣的地方？

為了讓玩者充滿神秘與新奇的旅程更加有趣，製作小組在許多海底場景中加入了機關設計，請玩者用力混水摸魚，在這裡，前往拉飛多斯神殿之前，玩者必須先破解殿前阻擋入侵的迷陣，進入神殿後，也會有偵測入侵者而自動降下的機關，玩者想順利過關，把握東張西望，東摸西摸的原則就對了！



▶遊戲中設計許多機關，來考驗玩家腦力。

# 遊戲中不能沒有的寶物

## 天鵝豎琴

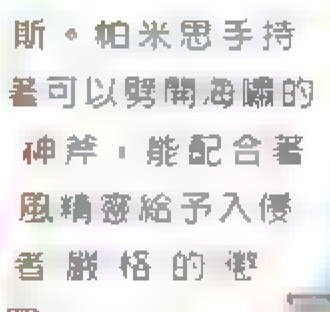
藏在拉飛多斯神殿中的叛神之殿，是把天鵝造型的小豎琴，以古怪聞名的赫拉對它有著深厚的情感，知道此中內幕的人卻少之又少，尤其是，它為何會被鎖進收藏帶罪之物的叛神之殿？貝丁或許會可以提供一點八卦新聞…

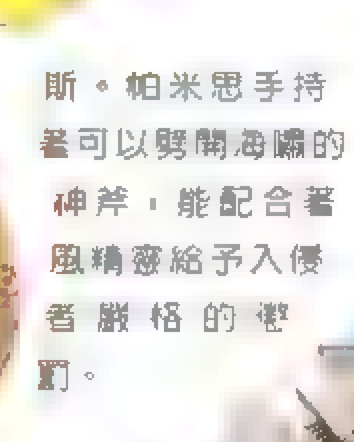
守護獸 賽瑟迦羅：數萬年來忠心鎮守在拉飛多司神殿的眾神獸之首，凡是未經祭司允許進入神殿者，將遭到鎮殿獸的攻擊驅逐。

## 約定之環

約定之環，環環相扣的是什麼樣的約定？帶上它的艾妲將可以穿越人與人魚的界限，找回原來的自己，但不可與它片刻分離的鐵則，是否也暗示著艾妲無法拋卻的人魚宿命？

守護獸帕米思，在神殿裡看守著約定之環的神獸，想成為約定之環的主人，則必須臣服帕米斯。帕米思手持著可以劈開海嘯的神斧，能配合著風精靈給予入侵者嚴格的懲罰。





## 靈感來自於北歐符石（Rune word）

聖女之歌的魔法系統的設計靈感來自於北歐的符石，也就是所謂的魯納文字（Rune word）。這套系統是用各個魔法石本身所具備的定義來作為元素，進而組成魔法。

收集到了魔法石並不代表可以自動合成魔法，玩者必須根據隱藏在遊戲中各地遇見的村民、路人的話語當中所探得的線索去做有邏輯性的組合，例如他們所談到的一些地方流傳的法術，或是從上一代傳承下來，但是已經因為時間的流傳而變得不完整，需要再追查拼湊的法術配方。最高等級的魔法需要4顆魔法石，一旦跟根據線索組成了玩者想要使用的魔法，就可以享用自己努力的成果-炫麗多樣的魔法招式了！



▶魔法招式冰劍術。它是屬於水系的法術，而水系的法術不正是艾妲的專長？！

## 活用六大法系

除此之外，各個主角的魔法使用專長，和主角本身的背景來歷也有關連，而在制定攻擊的魔法時，針對敵手的屬性施以相剋的魔法，才能讓攻擊有效力。例如說，女主角艾妲擅長水系與風系的法術，因為故事中，她在海底獲救，甚至被變身為人魚，因此和水產生了微妙的關係，而在這之前，她是個活躍於山林間的孩子，因此風系法術也成為她的擅長。但是由於幼年時期曾遭受火災的侵襲，在心中產生陰影，因此她的弱點是火系的法術，對於這方面的攻擊抵抗力弱。相反的，接受過戰火洗禮的忍倫就擅長火系法術，懂得這層關係，玩者在屬性上的運用將能更加地得心應手，過關斬將不遲疑。

# 太空戰士XI Final Fantasy XI

- 研究製造所：SQUARE
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：MMORPG
- 科技需求：未定

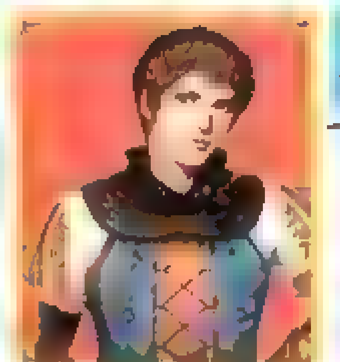
預定推出日 年 5 月



有別於以往的《太空戰士》系列，《太空戰士XI》是一套多人線上角色扮演遊戲（Massive Multiplayer Online RPG，MMORPG），其伺服器可同時容納數千名玩家，讓他們在一個廣大無邊的電腦虛擬世界裡聚會、互動、並且和邪惡勢力交戰。遊戲的故事是發生在Vana' Diel，它是一個混合劍、魔法與科技的世界。在過去，這個世界受到萬物之源－神奇的水晶（Crystals）所庇佑，它結合了相信光明者的力量並且追隨黑暗者對抗，黑暗勢力召喚出毫不留情的怪物摧毀了美麗的村莊與城市，將大地變成廢墟，水也受到嚴重污染；最後，人類展開絕地反擊，打敗了怪物，恢復大地的和平。不幸地，在大戰後的二十年，正當人類開始忘卻和怪物戰鬥的恐怖的記憶時，邪惡與毀滅再度降臨Vana' Diel大地，現在一切只能仰賴crystals的力量。

## 先睹遊戲角色再上路吧

### Hume ▶一 人類



人類是遊戲裡技能發展最平均的種族，有能力取得各種技能。玩家可選擇性別扮演。



### Tarutaru ▶二 兔精



長像似兔子的種族，體型短而小，擅長使用魔法。玩家可選擇性別扮演。



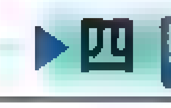
### Elvaan ▶三 精靈



居住在San D'oria王國，是一支高大強壯好武的種族，是天生的戰士。玩家可選擇性別扮演。



### Mithra ▶四 貓精

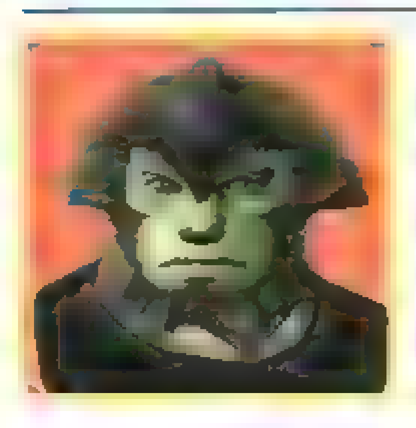




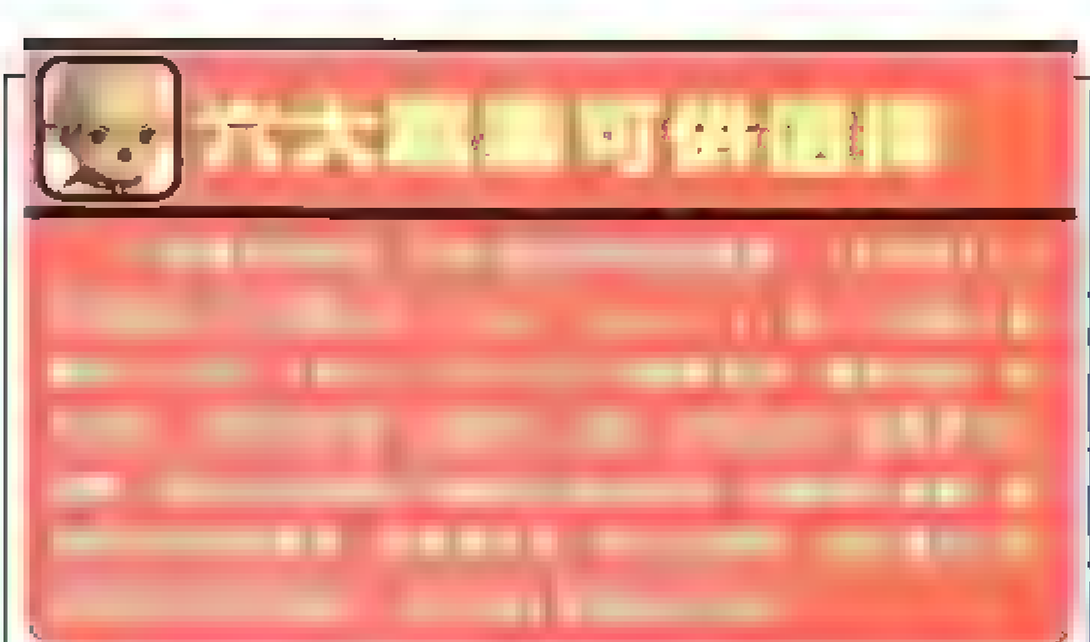

貓精是精靈族（Elvish）的一支，有一張貓樣的臉，擅長獵殺他們與兔精和平地比鄰而居，在遊戲裡他們居住在Windurst聯邦的一個小角落，反對科學和技術的發展，喜愛和自然接近，並依賴其內在的心理力量。他們有長而尖的耳朵，男性Mithra在遊戲裡是罕有的生物，通常只在故鄉活動，只有女性才涉足外面的世界，所以玩家無法就Mithra性別進行選擇，只能選擇女性的Mithra。

### Galk ▶五 加爾克





加爾克長相似獸人，是高大寬肩的生物。從外形來看可感覺到他們是強大且堅毅不拔，其特質使他們能適應Bastok工業化的生活。說來奇怪，加爾克並沒有將太多的形體外貌遺傳給後代，因此每個加爾克看起來都長得不太一樣，與Mithra相反的，Galk只能選擇男性的角色來扮演。



## Warrior ▶一 戰士



戰士擅長體能攻擊，適合使用各種武器和敵人對戰。戰士堅強且強壯，在遊戲裡大多數法力高強的武器他都能使用。戰士也能發展特殊的技能，以提升攻擊能力。

以下是戰士的特殊攻[illegible]

**第1級 強力攻擊 — MIGHTY STRIKE**

在攻擊中可以讓使用者發揮致命的一擊。

**第[illegible]級 挑釁 — PROVOCATION**

吸引敵人攻擊你的能力。

**第[illegible]級 以打代防 — BERSERKER**

犧牲防禦來提升戰鬥力。

**第[illegible]級 以防代打 — DEFENSIVE**

和以打代防相反，是以犧牲戰鬥力來提升防衛力

**第[illegible]級 激勵士氣 — WAR CRY**

可提升鄰近盟友的攻擊力。

## Monk ▶二 僧侶



僧侶具備強大的非武裝戰鬥力。和他們的祖先一樣，僧侶在技能剛開始發展時是非常衰弱的，但一旦他們獲得強大的多重攻擊能力時，他們便成為不可忽視的強大戰士。其特殊的攻擊招數包括：

**第1級 激發術 — HYKKA-RPPOU-KEN**

可用來增加攻擊時的力量及頻率。

**第5級 爆破術 — TAMERU**

增加單一爆裂攻擊（blow）時的威力。

**第[illegible]級 閃避術 — EVASION**

增加僧侶躲避攻擊的能力。

**第25級 集中術 — CONCENTRATION**

增加攻擊的可能性。

**第[illegible]級 自療術 — CHAKRA**

自我醫治的能力。

## White Mage ▶三 白魔導士

白魔導士穿著皎潔的白袍，擅長醫療和支援性魔法。雖然他們只能學習一項特殊技能，但他們也能學習各種白魔法，底下會就魔導士系可使用的魔法做詳細介紹。

**第[illegible]級 天神庇佑 — BLESSING OF GOD**

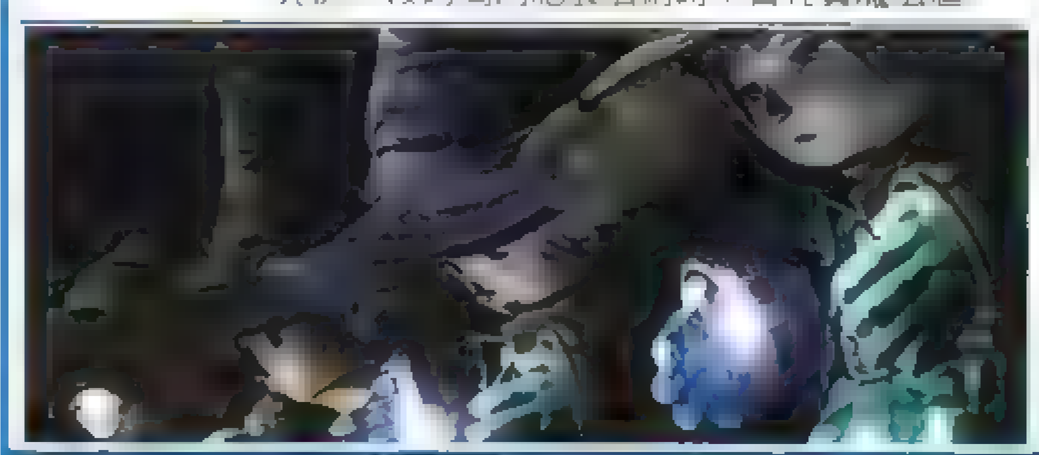
在法力所及的範圍內，能醫治所有的盟友。

## Black Mage ▶四 黑魔導士

黑魔導士擅用強大的攻擊法術及詛咒，他們身著黑色長袍。和白魔導士一樣，他們也只能發展一種特殊技能。

**第1級 魔法旋渦 — WHIRLPOOL OF MAGIC**

允許一段時間內施展法術時不會耗費魔法值。



## Red Mage ▶五 紅魔導士

紅魔導士已經有好幾年沒有出現在《太空戰士》系列裡，但玩家可能記得從第一代遊戲起，他們便是全能型的法術家。紅魔導士可施展白魔法及黑魔法，而且比其他的魔導士具備更優異的戰鬥能力，他們的缺點是無法學習高階法術，而且施展法術的速度比其他魔導士慢。

**第[illegible]級 延續法術 — CONTINUOUS MAGIC**

可縮短紅魔導士連續施展法術的間隔時間。

## Thief ▶六 盜賊



盜賊的行動秘密、迅速、而且敏捷。他們以優異的閃避技巧及潛行技術，彌補他們體能先天較虛弱的缺點。

**第[illegible]級 遁形術 — COMPLETE EVASION**

允許盜賊閃避攻擊一段時間。

**第5級 偷竊術 — STEAL**

偷取敵人所擁有之物品的能力。

**第[illegible]級 奇襲術 — SURPRISE ATTACK**

它是一種暗行偷襲，會對不留意盜賊的敵人造成重大的傷害。

**第25級 逃脫術 — ESCAPE**

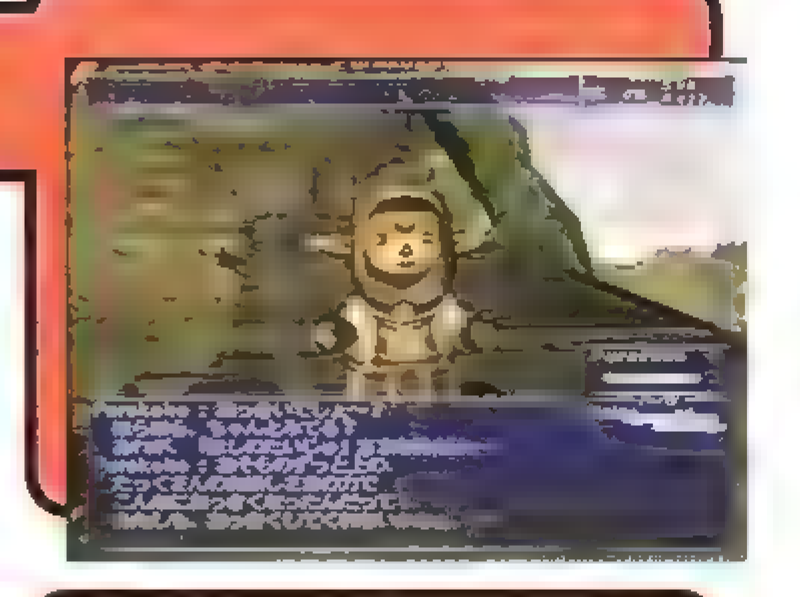
會增加盜賊的速度一段時間，讓他有機會迅速離開現場。

**第[illegible]級 扒竊術 — PICKPOCKET**

很像偷竊術，但它可偷對手的黃金。



## 角色可轉換職業與其它技能



和《太空戰士V》或《太空戰士戰略版》一樣，角色可轉換職業，以發展更多的特殊技能。一位角色轉換新職業後，仍能保留其前項職業所發展的特殊能技能。轉換職業是在Mog House進行。當你打算改變職業時，可至該處並選擇"更換職業"（job change）命令列來選擇新職業。有時遊戲會要求你接受某項任務以取得該新職業。一旦所有的要求都完成，你可在目前的職業下設定前一項職業為"支援性職業"（support job）。支援性職業的等級只能有主要職業的一半，因此，若一位二十級的戰士在轉換為白魔導士後，他的戰士特殊技能只能多達十級。



## 使用武器技能進行戰鬥



遊戲裡使用的戰鬥系統和以往《太空戰士》系列一樣，一旦選擇攻擊，系統便會決定自動攻擊的間隔時間。當怪物進入你的攻擊範圍時，你可以使用檢查指令（examine command）去測量他的實力。如果他是你可以收拾的對象，你便可按鈕瞄準攻擊。螢幕上會顯示次視窗，告訴你攻擊目標的統計值及相關資訊。速度快的角色攻擊次數較頻繁，攻擊的速度亦受角色使用何種裝備決定，例如：雙手劍的速度便沒有匕首快。另外，遊戲裡也使用了所謂的武器技能（Weapon Skill），它讓玩家使用單手劍時，仍可以使用"雙重刀擊"（double blade）攻擊兩次，或者當玩家使用匕首攻擊的同時，也可以使用毒液毒殺敵人。使用武器技能的前提是，在遊戲中當位於HP與MP指標下的TP指標到達某一水準時，便可使用武器技能。若玩家在TP指標滿位的情況下使用武器技能，多餘的TP將會對敵人造成更多的傷害，並且會增加玩家的武器技能增加之特殊屬性。

遊戲的戰鬥系統和之前的系列遊戲不一樣。在以往的《太空戰士》系列遊戲中，玩家和敵人是以隨機的方式遭遇。但在《太空戰士十一》中，敵人在地圖上是可見的，另外在角色上方用來顯示他們受到多少傷害，或健康恢復多少的數字，已被螢幕下方的一個次視窗所取代，在裡面顯示遊戲的統計資訊。遊戲現在也應用和柏德之門及無盡的任務類似的指令制即時戰鬥系統，要進行戰鬥時你首先必須在地圖上選擇一位可看見的敵人，並選擇戰鬥指令。另外，假如敵人先看見你的話，也有可能由他們發動戰鬥，但也有一些在遊戲裡的人是無害，除非他們受到攻擊。雖然戰鬥是以自動的方式進行，但你也可以在任何時候打斷他，並開始一個與顯式視窗讓你選擇諸如"魔法"或"物品"的指令，因此攻擊進行中是有可能被打斷。另外如果玩家或隊伍打不贏敵人，遊戲也提供求某人在戰鬥中協助的指令。

## 白黑兩大系統魔法互別苗頭

魔法攻擊和物理攻擊一樣，是以即時的形態發生。每一次魔法都會耗費魔法點數，以及一些施法時間。在施法過程中，施法者沒有半點防衛方法，和許多角色扮演遊戲一樣，如果在施法當中遭到敵人攻擊，施法可能會被打斷。因此，施法者學習專注技能是十分重要的，如果能集中專注力的話，防禦能力就更強了。另外更高強的法術需要更長的施法時間，但它可以透過魔法技能的改進來降低耗時。

在《太空戰士XI》裡白魔導士施展白魔法，黑魔導士施展黑魔法，紅魔導士則兩種法術都可施展。所有的魔導士學習魔法的方式都相同，他們可以藉由購買魔法捲軸，並記憶捲內所記載的內容來學習。以下是遊戲裡部份的法術介紹。

### White Magic ▶ 白魔法

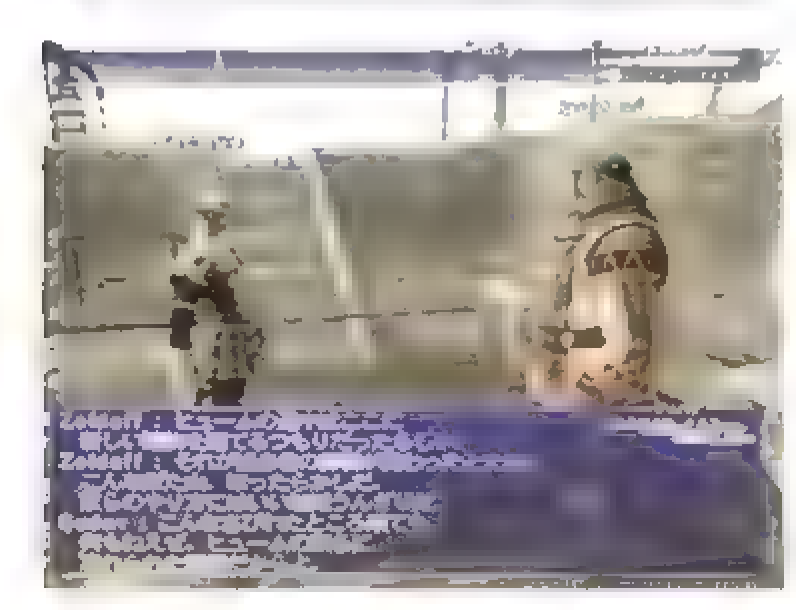
| | |
|---|---|
| CURE | 恢復單一己方角色（或己方全體）的HP |
| RAISE | 讓單一己方已死亡角色復活。 |
| POISONA | 治療中毒的單一己方角色。 |
| PARANA | 治療麻痺的單一己方角色 |
| LIDARK | 治療單一己方角色的黑暗狀況。 |
| VOCAL | 解除單一己方角色的靜默情況。 |
| DIA | 對單一敵人（或一群敵人）逐漸造成光傷害，並降低其防禦力。 |
| BANISH | 以光球攻擊單一敵人（或一群敵人）。 |
| PROTECT | 保護單一己方角色，使得免於受到物理傷害。 |
| SHELL | 保護單一己方角色，使得免於受到魔法傷害。 |
| BLINK | 弄瞎單一敵人方便躲避其攻擊。 |
| STONESKIN | 減少每回攻擊所受到的特定傷害。 |
| AQUAVEIL | 降低施法攻擊時被打斷的可能性。 |
| SLOW | 減少單一敵人攻擊的頻率。 |
| HASTE | 增加單一己方角色的攻擊頻率。 |
| HOLD | 癱瘓單一敵人防止其行動。 |
| SILENCE | 阻止單一敵人施展法術 |



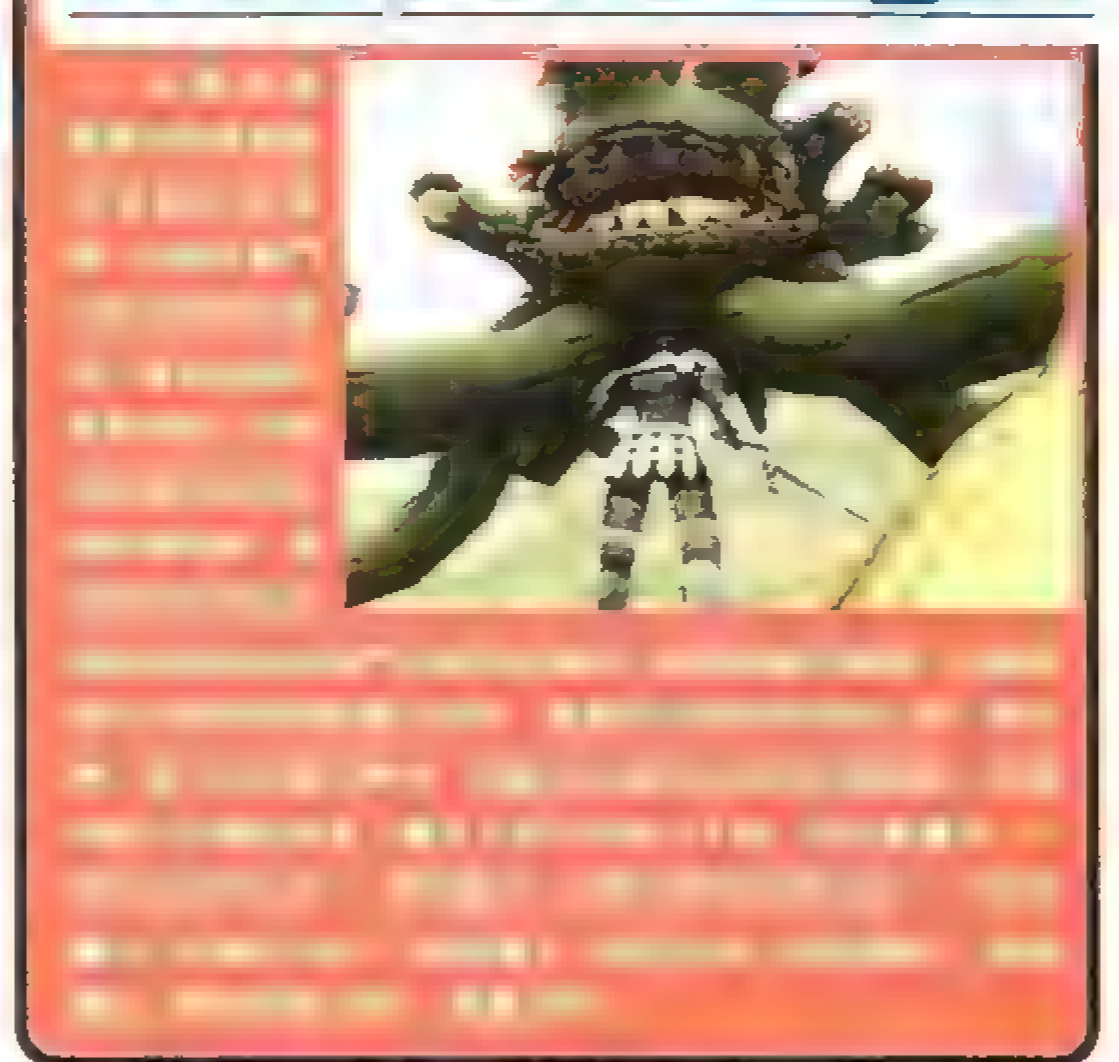



## Skills ▶ 技能

除了在每個職業裡可以學習到特殊技能外，角色可以也必須學習一般性技能，以便在Vana' Diel世界求生存，這些技能包括基本戰鬥技能和魔法技能，它可以讓玩家更容易躲避、製造傷害、施展法術等。當玩家的角色取得足夠的經驗值和升級後，你可以就以選擇的職業裡學習特殊技能。例如戰士能使用mighty strike，讓他在戰鬥中可對敵人造成更多的傷害，而黑魔導士可以使用pool of magic，讓他在施法時不會耗費任何魔法值



## Weapons ▶ 武器







## Black Magic ▶ 黑魔法

**FIRE** 以火屬性魔法攻擊單一敵人（或一群敵人），使之受到火屬性元素傷害。

**BLIZZARD** 以冰屬性魔法攻擊單一敵人（或一群敵人），使之受到冰屬性元素傷害

**AERO** 以風屬性魔法攻擊單一敵人（或一群敵人），使之受到風屬性元素傷害。

**STONE** 以地屬性魔法攻擊單一敵人（或一群敵人），使之受到地屬性元素傷害。

**THUNDER** 以雷電屬性魔法攻擊單一敵人（或一群敵人），使之受到雷電屬性元素傷害。

**WATER** 以水屬性魔法攻擊單一敵人（或一群敵人），使之受到水屬性元素傷害。

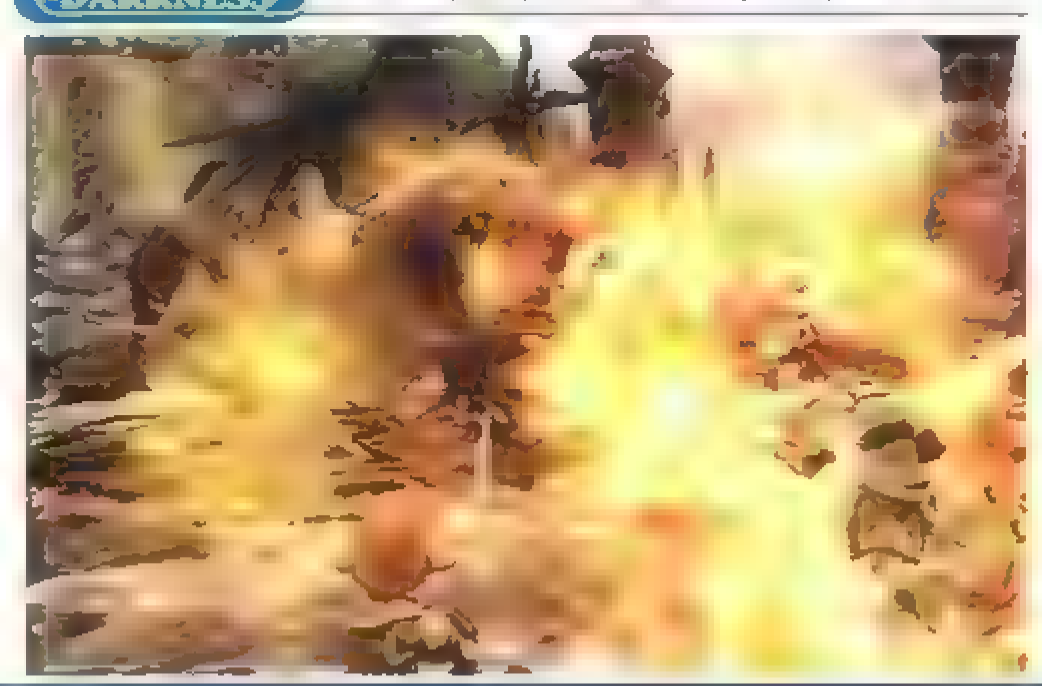
**POISON** 以溫性的毒藥折磨單一敵人，對其造成持續性傷害。

**VENOM** 以中性毒藥攻擊單一敵人，對其造成持久性傷害。

**BIO** 以強力毒藥攻擊單一敵人，對其造成最大連續性傷害，並降低其攻擊力。

**SLEEP** 使單一敵人沉睡。

**DARKNESS** 讓單一敵人瞎眼降低其攻擊機會。



## [illegible]



《太空戰士XI》引用了其早期系列遊戲各種點子，本遊戲重點擺在水晶（Crystals）便是一例。遊戲裡的水晶物體蘊含了世界的生命力，它是各方所追逐的寶物。控制水晶等同於掌控世界，也難怪各大國家垂涎，冒險者捨命奔逐各方，強取豪奪以取得水晶，以擴張力量和領土。玩家可以在每個國家中野獸橫行的大地上找到水晶。各國政府在冒險者旅行的地區四周佈下重兵以宣示擁有領土主權，進而協助其國人取得水晶。

遊戲裡共有八種水晶，每一種代表了自然界一種個別的能量及相關屬性。它們分別是火（fire）、冰（Ice）、土（Earth）、風（wind）、雷（Thunder）、水（Water）、闇（Darkness）、光（Light）。每一種元素能源亦有一種特殊的性質（quality），例如火的實體化是燃燒；水的實體化是溶解；冰的實體化是凝固等；風的實體化是分離；雷的實體化是分解；光的實體化是再製的力量；闇則是腐敗和墮落。上述各種不同的性質在製造物品上扮演重要的角色。創造魔法武器、護甲和其它物品的關鍵是解開蘊含在水晶裡的不同能源。就這點而言，玩家需要水晶、原料與以下的綜合性技能：

**煉鐵 BLACKSMITH**
打造諸如武器、護甲和工具之類的金屬物品。

**木工 WOODWORK**
木材加工，以製作樂器、盾牌、傢俱等。

**裁縫 SEWING**
編織衣服，如帽子、披風和其它服裝等。

**珠寶鑲工 JEWELRY**
對金屬和珠寶進行精緻加工，進而製成戒只和盔甲等。

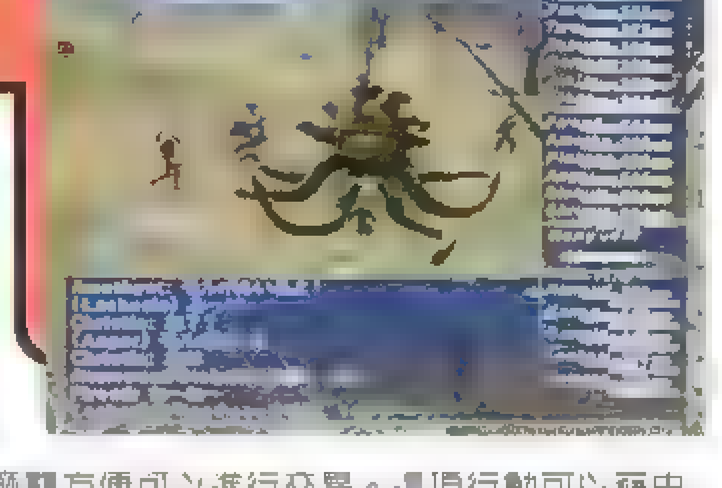
**鍊金術 ALCHEMY**
釀造藥水和其它化學混合劑。

**製革 TANNING**
將獸皮製成衣服、靴子、皮帶以及卷軸用的皮紙等。

## [illegible]



遊戲的溝通是透過簡單而易懂的系統進行。從包括求助、交易必需品、和雜戰鬥等大小事，玩家都可以透過簡易的文字輸入系統交談。若需要更詳細的溝通，玩家還可以透過鍵盤把訊息打入交談視窗內讓其他玩家了解。另外，在PS2版遊戲上還有一種特殊的溝通方式，只要玩家打下斜線「/」和動詞，例如/bow，玩家的角色便會執行上述動詞所代表的動作，以前文為例，角色將會像另一個角色鞠躬，以表達禮貌。這些特有的動詞包括鞠躬（bow）、點頭（nod）、微笑（smile）、悲傷（sign）、歡迎（welcome）、生氣（angry）、高興（joy）、再見（farewell或goodbye）……等，不下數十個。

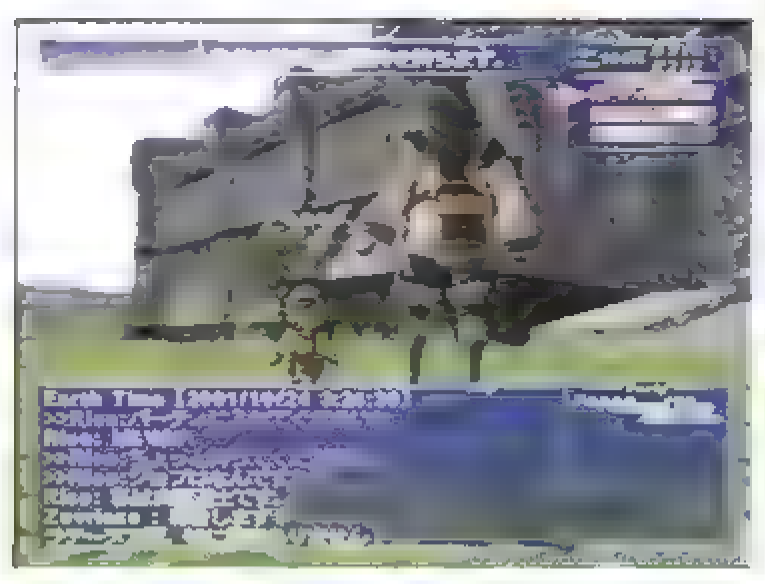


貿易在《太空戰士XI》裡是玩家和陌生人打交道的主要理由之一。如果對方有你想要的物品，而你也有對方想得到東西，那麼雙方便可以進行交易。這項行動可以藉由交易指令（Trade commands）來完成，如果雙方同意進行交易，螢幕上便會開啟各自的存貨視窗（Inventory windows），裡面顯示他們所擁有品，並進行物品的交換。

## 選擇加入隊伍及聯盟

### Party ▶一隊伍

玩家在遊戲中可以選擇加入隊伍。你可以進入主選單（Menu）後選擇加入隊伍（party）的項目，此時加入隊伍的圖示便會顯示在角色名稱的旁邊，其他玩家便會知道你想要加入某支隊伍。在這種情況下，邀請人將擔任隊伍的領導者，負責指揮隊伍。每支隊伍最多可多達六名成員，隊伍的領導人必須負起分配戰鬥後所取得的物品給其他隊友的責任。



### Alliance ▶一聯盟









[illegible]



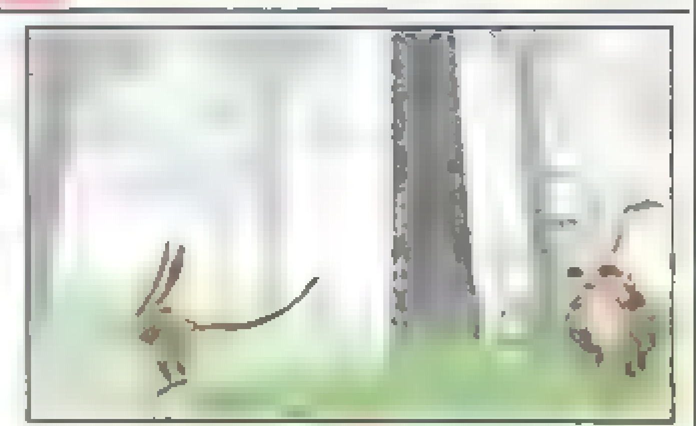
## San Doria ▶王國



San Doria王國是精靈（Elvaan）的家鄉。在一場動亂多年的內戰後，精靈在那兒延續其殘弱的團體，但暴力仍持續威脅破壞秩序。首都城市由效忠的騎士及其宗教盟友所組成的聯盟堅強地守衛著。

## 遊戲裡其它地區包括

Ronfaure Forest地區接近San D'oria王國，該區有濃密蒼翠的林木，但被包圍在一種神秘的氣氛中。





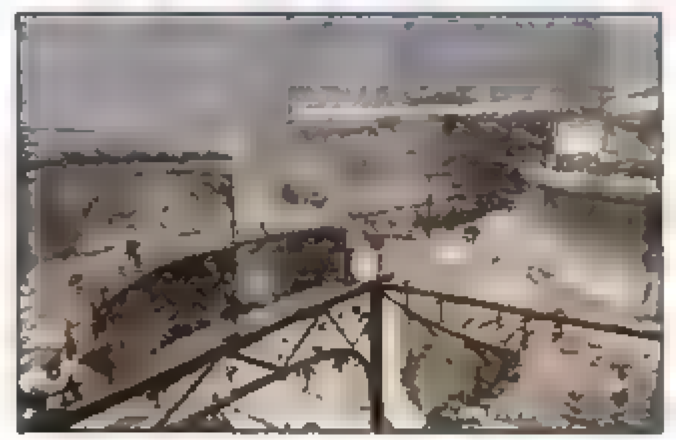
Gustaberg是一個寸草不生的地區，它包圍著Bastok共和國。在那兒沒有任何植物生長，有的只是枯死的樹林及岩石孤族其中。該區往北走遍佈豐富的礦產。

Sarutabaruta位於Windurst邦聯的北方，長滿野生植物。除了形形色色的植物外，兇猛的野獸、體型狀碩和嬌小玲瓏的野獸，亦生長在該區裡。



## 以下是各共和國或地區的補充說明

## Bastok ▶共和國



人類以其先進的技術與特殊天然資源，建立此一國家。而在附近可以找到蘊藏豐富的Mithril礦礦，它的手工藝及研究中心也迅速成長。

## ▶聯邦 Windurst

該國住了許多兔精種族，他們以神奇的法力，建造了巨大且有機能的城市結構，讓他們在那兒修練並發展其神奇的能力。



無論玩家選擇那一個王國作為其家園，它們都有一個地方可以休息。主要城市都有一個居住區，你可以在那兒放鬆緊繃的神經，重新獲得建康值及魔法值，並且可在Mog House儲存供未來使用的物品。Mog House裡有貿易商及商店出售有用的物品，所以當你需要某些物品時，可以拜訪那兒，更重要的是，那裡也是你改變職業的地方。

最後要補充的是，雖然玩家在商店裡可以買到這套遊戲，但必須到PlayOnline遊戲網站上註冊才可以登入遊戲，至於PS2的玩家還必須加裝硬碟呢，而你最好也具備高速的網路連線環境，才可暢快地在「太空戰士XI」的幻想世界裡冒險哦

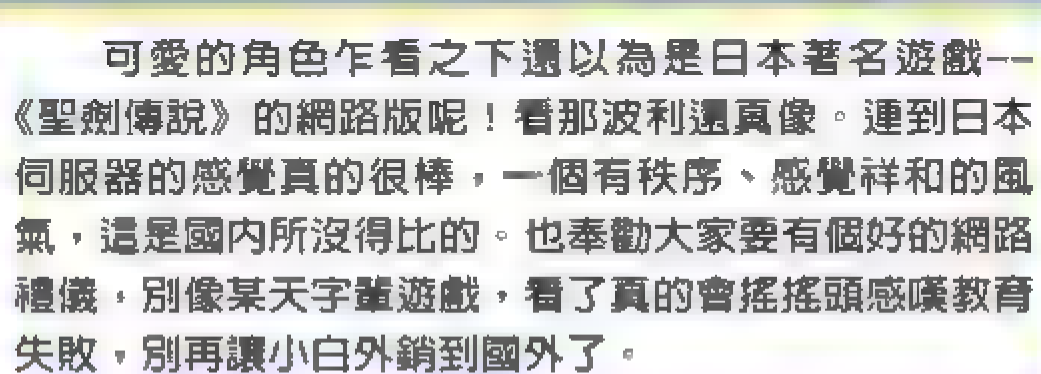
# 傳說的物語 RAGNAROK



研究製造所：韓國Gravity　販賣流通所：未定
遊戲類型：網路角色扮演　[illegible]



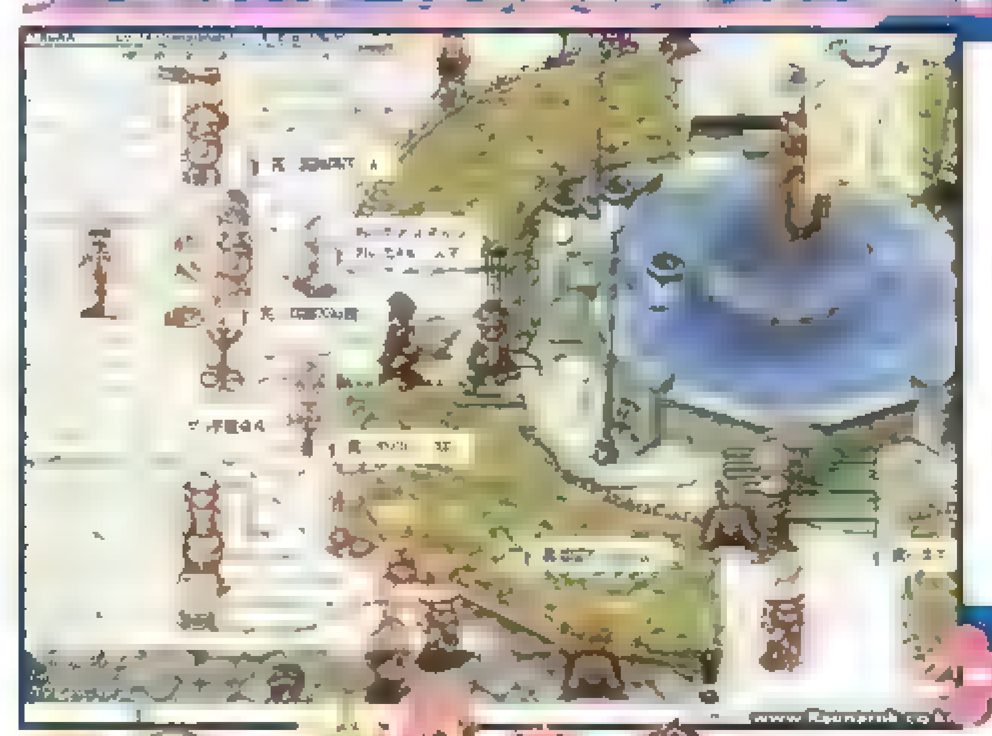
預定推出日
年



可愛的角色乍看之下還以為是日本著名遊戲——《聖劍傳說》的網路版呢！看那波利還真像。連到日本伺服器的感覺真的很棒，一個有秩序、感覺祥和的風氣，這是國內所沒得比的。也奉勸大家要有個好的網路禮儀，別像某天字輩遊戲，看了真的會搖搖頭感嘆教育失敗，別再讓小白外銷到國外了。



## 造成話題的大人氣線上遊戲



Prontera城中間的噴水池廣場人潮總是絡繹不絕

幾乎在所有的線上遊戲討論區中，玩家都能很輕易的找到關於『RO』的討論串，即使是沒玩過的人，多多少少也一定聽過它的盛名。沒錯！這就是近來超人氣的網路遊戲Ragnarok（傳說的物語，暫譯，以下簡稱RO），雖然在台灣還沒有廠商得到代理權，但是由於測試版已經釋出一段日子，RO在國內的人氣也持續發燒。

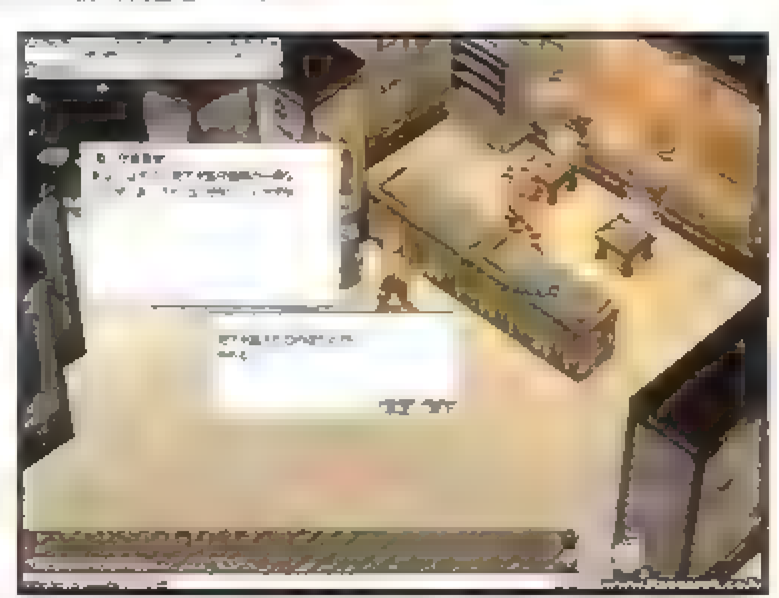
RO是由韓國著名的遊戲公司Gravity製作，一掃以往對於韓製線上遊戲的印象，RO採用色彩飽滿、人物角色鮮明的製作風格，基本上畫風比較偏向於台灣玩家較熟悉的日式RPG造型，和目前市場上較為人知的一些韓系線上遊戲大不相同。

## 故事源起

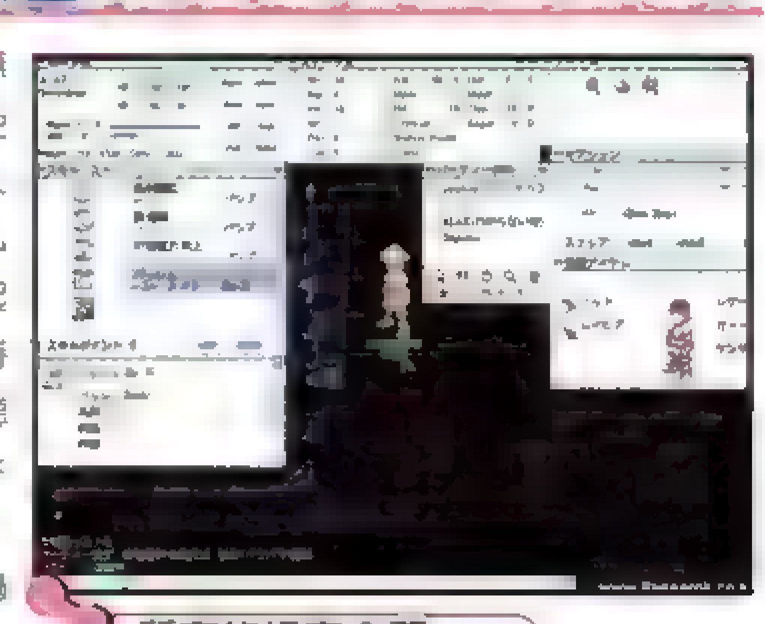


人類與神和惡魔間發生了一場持續了無數個晝夜的聖戰。具有強大破壞性的戰爭，已經帶給了人類、神及惡魔相當嚴重的痛苦與傷害。戰爭結束後，人們與神以及惡魔停止了爭鬥，並且虛偽地和睦相處了一千年。

時間飛快地流逝，在人類的都城米德加爾德中，人們已經忘記了不幸的歷史與戰爭的傷口，大部分的人對於過去慘痛的教訓都一無所知，而無知使得人類變得自大狂妄，並且自私自利的發展起來。在這個時候，米德加爾德的一些地方發生了奇異的徵兆，它們打破了虛偽和平的平衡點，一陣陣咆哮的吼聲打斷了人類、神明及惡魔的無爭生活。突然間，野生的動物們開始沒理由的襲擊人類，地震和海嘯種種天災不斷，還有傳說中曾被封印的惡鬼也開始蠢動…… 當和平似乎開始支離破碎，關於Ymir、巨人始祖，據說諸神用其遺體創造了世界）可以保護和平的故事，開始傳到了冒險者們的耳中。然而，人們想得到Ymir的目的，不是為了他所能帶給人們和平的能力，而是要為自己帶來財富與地位……

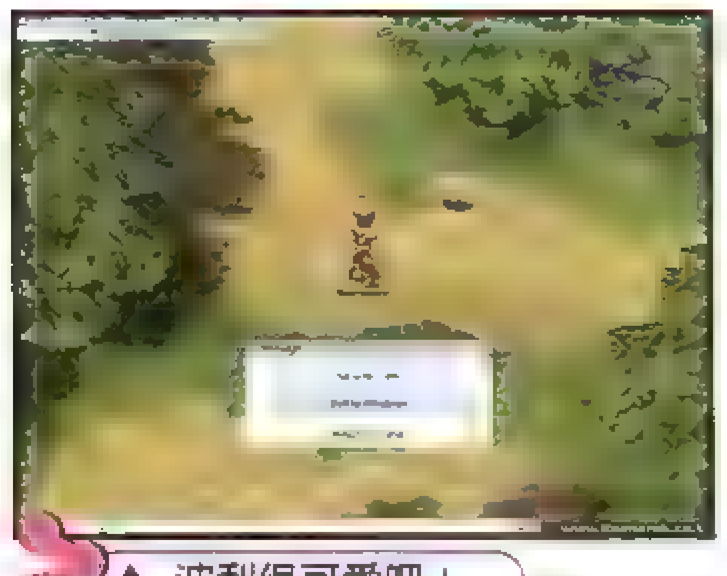


接受騎士團的募集前往下水道殲怪



所有的視窗全開，視窗的位置可以自己移動調整

# 人物的創造



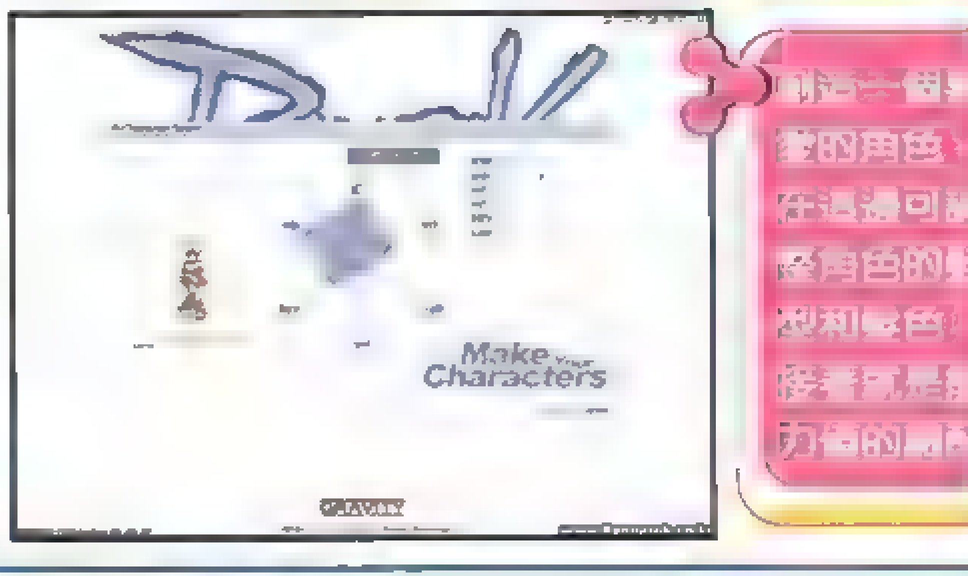
▲ 波利很可愛吧！

▲ 可愛的娃娃

在RO裡頭，所有玩家都必須經過初學者（等級1到10）的階段，爾後才能轉職成為其它各具特色的職業。在創造人物的時候，最重要的便是屬性點數的分配了，你可以選擇往後想擔任的職業來搭配點數。RO的人物設計得很可愛哦，不過好像有點重女輕男，因為女性角色不管是什麼職業和髮型，看起來都非常可愛，男性角色就有點……難怪很多人都想玩女的（人物的男女在註冊帳號時就已決定，無法更改）。而且有些裝備，男性角色裝備的話，外型並不會有所改變，而女性角色則會，遊戲裡頭有大多數的飾品都是如此，畢竟男性角色頭上插朵花的話….

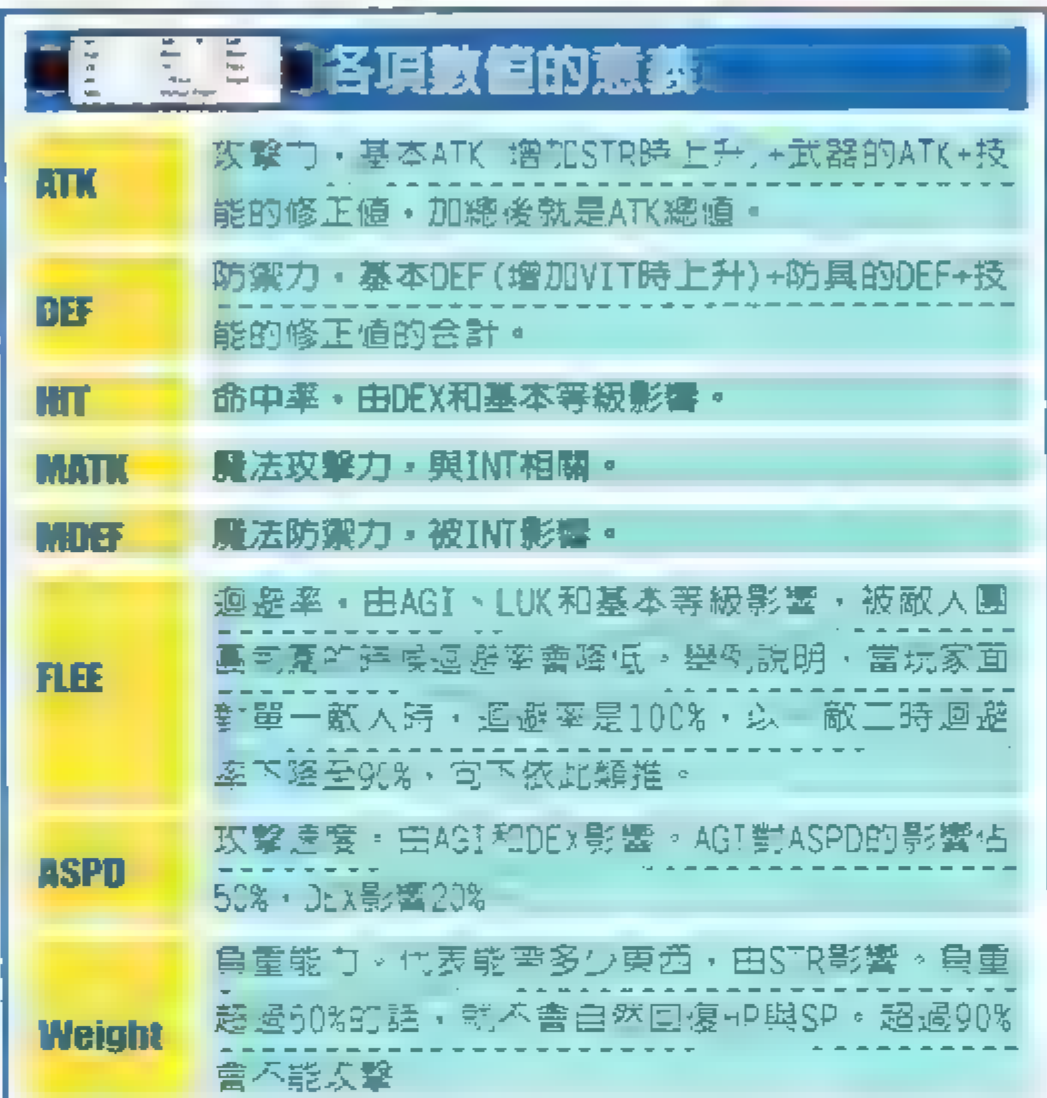
除了人物造型可愛之外，連敵人也都很可愛呢！最具代表的就是波利了（就是人稱的史萊姆），遊戲裡頭還可以買怪物布偶（目前有在賣的只有三樣），同樣也可以從該敵人身上打到，有波利、猴子、狸貓、香菇及蒼蠅等等。蒼蠅！？為什麼有蒼蠅，牠哪裡可愛了？這就是RO神秘的地方啊！不過玩偶目前也只是收藏品的一種，沒有任何實質上的作用。




## 各項屬性的意義

| | |
|---|---|
| STR | Strength，力量，影響人物的攻擊力與負重。<br>[illegible] |
| AGI | Agility，靈巧，影響人物的迴避能力，數值越高，迴避率越高，也影響了攻擊的速度。<br>[illegible] |
| DEX | Dexterity，敏捷，影響命中率，數值越高，命中率越高。同時也影響弓箭手的攻擊力。<br>DEX+1時，HIT+1，攻擊力提升。<br>[illegible] |
| VIT | Vitality，耐力，影響人物的防禦力，數值越高，防禦能力也相對地提高。也影響到昇級的時候，HP提升的多寡與恢復HP的速度。<br>[illegible] |
| INT | Intelligence，智慧，影響到人物的魔法攻擊力和魔法防禦力，也關係到昇級的時候，SP上去的值 提升的多寡與恢復SP的速度。<br>[illegible] |
| LUK | Luck，運氣，影響掉寶物的機率與殺傷的程度，也可能會影響迴避率與命中率。<br>[illegible] |



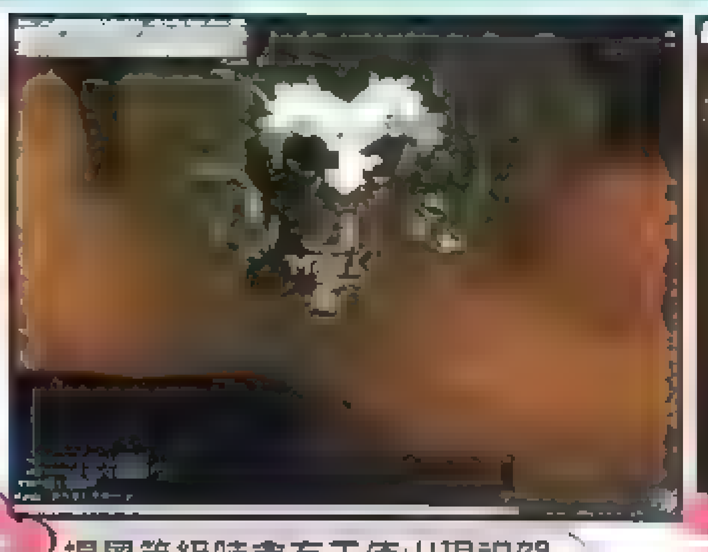
## 各項數值的意義

| | |
|---|---|
| ATK | 攻擊力，基本ATK（增加STR時上升）+武器的ATK+技能的修正值，加總後就是ATK總值。 |
| DEF | 防禦力，基本DEF（增加VIT時上升）+防具的DEF+技能的修正值的合計。 |
| HIT | 命中率，由DEX和基本等級影響。 |
| MATK | 魔法攻擊力，與INT相關。 |
| MDEF | 魔法防禦力，被INT影響。 |
| FLEE | 迴避率，由AGI、LUK和基本等級影響，被敵人團團包圍的時候迴避率會降低，舉例說明，當玩家面對單一敵人時，迴避率是100%，以一敵二時迴避率下降至90%，以下依此類推。 |
| ASPD | 攻擊速度，由AGI和DEX影響。AGI對ASPD的影響佔50%，DEX影響20% |
| Weight | 負重能力，代表能帶多少東西，由STR影響，負重超過50%的話，就不會自然回復HP與SP，超過90%會不能攻擊 |

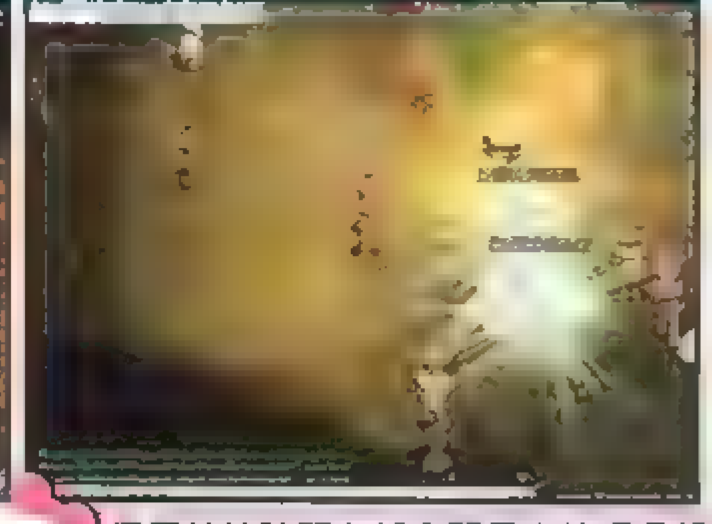
# 職業與特技

玩家在一開始的時候是無職業的身份，需要練到職業等級10(就是JOB LV10)，而基本技能到LV9才可進行轉職。目前的職業有劍士、僧侶、法師、盜賊、商人及弓箭手六種，以後還會新增上級職業，如忍者和鍛冶師之類。在選擇職業之前有一點很重要，那就是選定之後可不能後悔想要轉別的哦！那可是不行的，所以一開始創造人物和升級時的能力提昇就要先決定，不要弄成INT高的去當劍士或盜賊，可以說是浪費了那些點數了，切記。

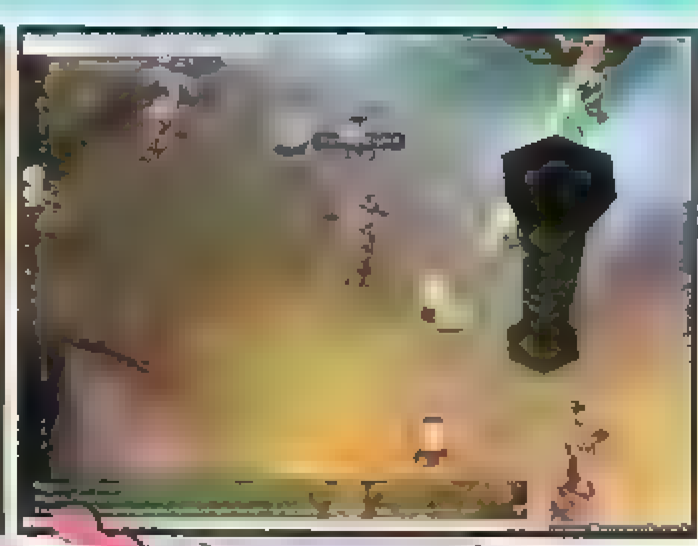
每個職業都有不同的外型，而各個職業的技能都能符合該職業的特性，像是劍士當然是有關使用劍的技能及強力攻擊，而盜賊就是跟閃避和偷竊有關。有些技能需特定技能等級到一定程度才會出現，如：盜賊的偷竊技能達到5級就可出現隱身的技能等。法師的特技算是比較多樣化的，共有火、雷、冰、土及念力五種屬性的攻擊魔法，玩家喜歡用哪一系就往哪一系鑽研，這點滿類似《暗黑2》的。下面就稍微介紹一下目前這六種職業的特性。



提昇等級時會有天使出現祝賀



使用特技時頭上都會顯示出技巧名稱



魔法師的法術攻擊

## 初學者 Novice

最基本的職業，也是所有玩家一開始的職業。初學者能使用的武器非常多，但除了一些特定的劍之外，也無法去裝備所有的槍和弓箭。玩家處於這階段時，可以把所有的初學者特技(Novice skill)學完，到了JOB LV10(也就是基本技能LV9)時，就可以轉職為其它職業。

新手技能

**LV1**：可以使用交易功能

**LV2**：使用表情指令系統

**LV3**：允許人物坐下，坐下時加快HP、SP的恢復(熱鍵為鍵盤上的Insert)

**LV4**：允許使用聊天室的功能

**LV5**：可以加入隊伍(輸入/join <ID>)

**LV6**：使用倉庫功能，需至特定地點

**LV7**：可以創立隊伍(輸入/organize <隊伍名>)，需邀請別人加入隊伍時請點選對象按右鍵

**LV8**：使用PK功能(對人攻擊須按住Shift後攻擊，尚未開放)

**LV9**：可轉職為其他職業

## 弓箭手 Archer

使用弓箭來攻擊的職業，敏捷及速度高，可以從遠方輕而易舉的消滅敵人。不過由於箭是消耗品，初期可能會花費比較多。弓箭手也可以裝備輕型小刀與盾。就職地點：Payon城西北方弓箭手村就職

## 魔法師 Magician

可以使用魔法的職業，擁有非常強大的魔法力，不過這個職業的HP與防禦力都相當地脆弱，所以肉搏戰會相當吃力。可以使用杖類與小刀類的武器。就職地點：Geffen城西北方的魔法師之家就職。

## 劍士 Swordman

雖然因為使用沉重的劍和盾而缺乏速度，但是劍士的攻擊力相當的強大，適合近距離攻擊。而技能也大都是攻擊系的，這是劍士這個職業的特點。基本上劍士擅長使用劍，但是也能使用其他武器，而杖和弓箭則無法使用。就職地點：Prontera城東南方劍士訓練館，花100元就可以就職。

## 商人 Merchant

擁有普通的戰鬥能力與攻擊技能，可以鑑定物品和開商店販賣物品，對一般商店的買賣也有折扣，賺錢的能力很強，並且可以拿金錢當武器。除了弓箭、杖及雙手劍之外，可以使用任何其他的武器。就職地點：先到Alberta城的商會入會，必須付款3000元(費)，也可以先付一半，往後回來再付一半。接著到Morroc城跟道具屋老板說話，再回到Alberta城的商會，即可就職。

## 小偷 Thief

擁有戰鬥能力與多樣化的技能，裝備小刀，也可以使用弓箭，不過無法像弓箭手一樣的流暢。可以偷竊敵人的寶物，也可以隱身起來。速度很快，適合打帶跑式的戰鬥方法。就職地點：在Morroc城西北方的下水道中的地下盜賊組織就職。

## 僧侶 Acolyte

虔誠的神職者，可以使用恢復系技能和輔助系技法。可以使用所有的鈍器作為武器，例如杖與權杖，在團體冒險中是個不可或缺的角色。就職地點：Prontera城東北方的教堂中跟主教說話，再到城外東北方找修行的神父交談，然後再回去找主教就職。

## 各城市的特色

一進入遊戲裡頭的城市時，玩家們會發現每個城市都不太一樣，各有各的特色，像裴永(Payon)就十足的東洋味。不僅建築物每個地方都不同，連賣東西的NPC身上的衣物都很有各地的特色。像是在沙漠的商人頭上就會有頭巾，而魔法都市就穿個長袍。洞窟的類型更是各有不同，有宛如迷宮的金字塔，還有都是樹的歐克之森，還有如迷霧森林的北方洞窟等等。

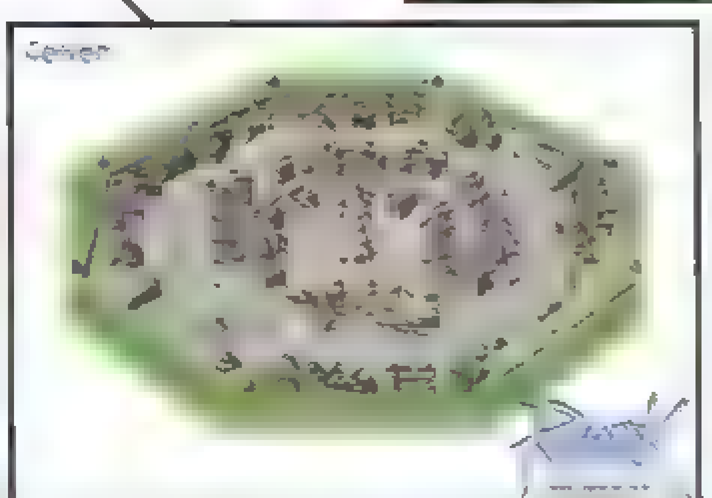
轉職魔法師的地方，身著魔法袍的裝扮就知該地為魔法王國

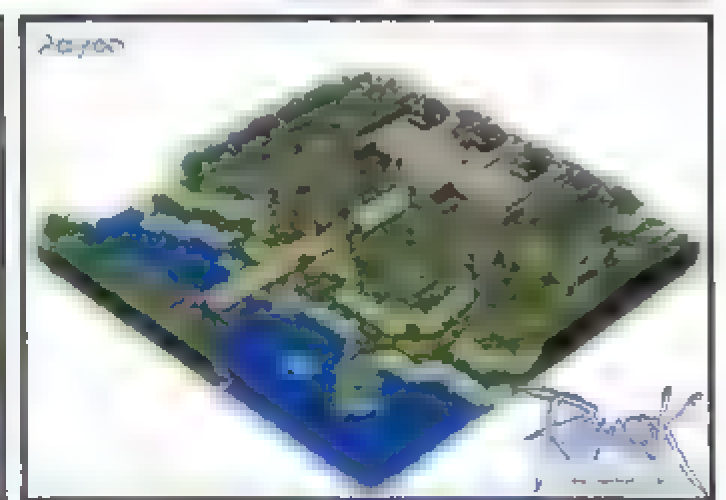
山岳都市Payon

魔法都市Geffen

首都Prontera





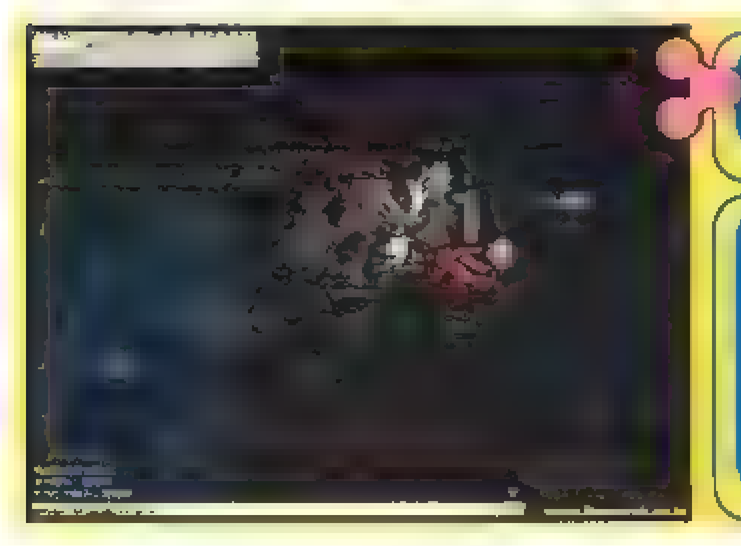

## 戰鬥系統

遊戲的戰鬥操作很容易上手，只要熱鍵設定好就可隨時出門準備打敵人囉！遇到敵人的時候，指標指到敵人按下去就可以了，不過還有個更簡單的方法，總不能滑鼠一直點個不停吧。其實左鍵一直按著就會一直攻擊了，不過要是按一次Ctrl鍵之後再點怪物，就會一直追著那隻怪物打，而且不打到你死我亡是不會停下來的。不過放心，這不像目前國內的網路遊戲一般，死了的話會掉大量的經驗值，倒楣的話更可能會掉出身上的裝備。遊戲中死亡並不會有任何的經驗值損失以及掉裝備，只會回到記錄的村莊(每個村莊都有記錄的人員，只要在該處記憶，死後就會從該城出現)，所以玩家可以安心地出外冒險。還有，雖然打死怪時，道具都是掉在地上，此時對打死該隻怪物貢獻最大的人有優先撿拾權，等過了幾秒後，其餘人等才可以撿，這是對玩家的一種保障

敵人的攻擊型態有三種，第一種是被動型的，這也是遊戲中數量最多的怪物，牠只會在玩家攻擊之後才會反擊，第二種是不動型的，這類怪很少，牠對於玩家的攻擊都不會有所動作，比較像是設計給新人練等用的，因為這類型的怪經驗值通常很多。最後一種就是主動型的，只要看到玩家在附近就會主動攻擊，大部分這類的怪物都在洞窟內出沒，也比較強悍。

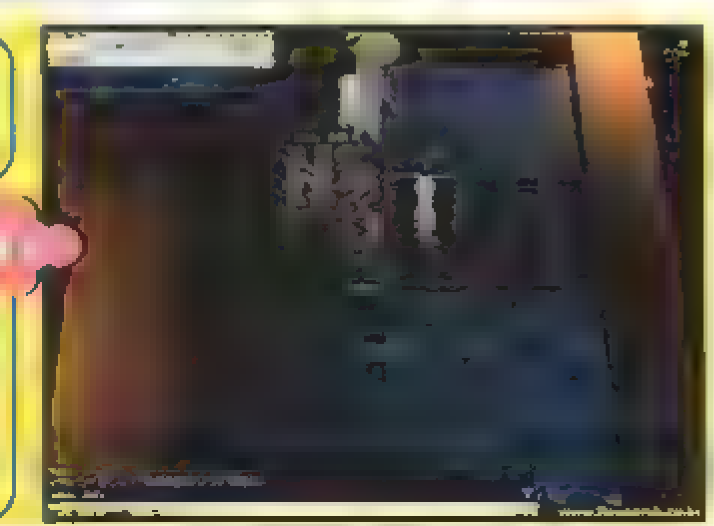


按住滑鼠右鍵可以360度轉換視點



頭目級角色—黃金蟲，頭目級的怪物出現都是有固定時間的

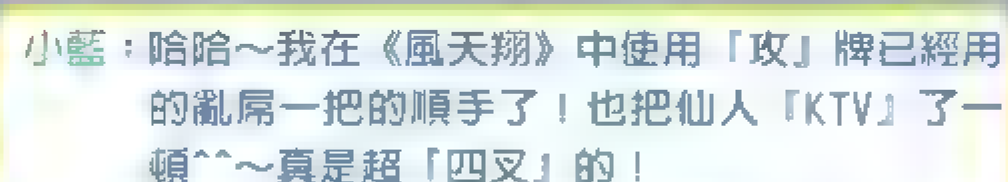
打死頭目級的怪物之後，貢獻度最大的角色頭上會出現MVP的彩球，此時不僅有額外的經驗值，道具也會直接落在MVP身上，這場戰鬥我是MVP喔！






# 風天翔

研究製造所：三協工坊　販賣流通所：智冠工坊
遊戲類型：卡片戰鬥RPG　科技需求：PII-233、32MB



小藍：哈哈～我在《風天翔》中使用「攻」牌已經用的亂屌一把的順手了！也把仙人「KTV」了一頓^^～真是超「四叉」的！

小雷：對啊！^^剛剛和小藍一起「圍爐」仙人，還丟了一堆「彩色筆」給他^^，感覺真「SYY」！

[illegible]：「紅豆泥」！^^！真是粉厲害的哦！不過我還以為小雷哥哥很隨和的說^^

小藍：是沒有錯啊！小雷是很隨和啊^^！但他都是「隨便說說就跟人家一言不合」！

預定推出日　年　月

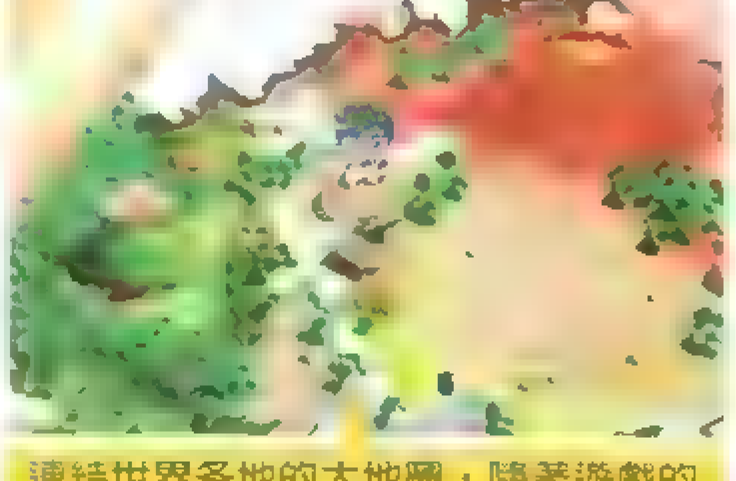


## 善惡曲折的故事背景

一台從天而降的太空船，墜落在原本平靜的魔法世界，不但帶來了天災，更引來了許多的怪物，為了解這些怪物引發的問題，由一群魔法高強的人組成了獵人公會，接受民眾的委託處理怪物問題，也正因為如此，公會裡的賞金獵人被人們所尊敬。某日，一位身負重傷的不速之客被色崎獵人公會的會長所救，這個人，正是太空船上的駕駛！

怪物會出現，竟是因為太空船的連接裝置所引起，不但如此，船上的裝置還引發了火山的爆發，如果不在期限之內設法進入火山裡面並突破守護者的防線關掉啟動裝置，那麼整個世界將會毀滅。獵人公會會長知道事情的嚴重性，於是委託尤裏西斯、維絲塔、歐麗三人前往中央公會尋求中央公會會長的幫助，是由中央公會會長口中得知，要進入火山必需先收集三樣聖器，但這三樣聖器由三種不同的守護獸所看守，想拿到簡直比登天還難。


色崎獵人公會與中央公會會長兩個人的關係究竟是？！


連結世界各地的大地圖，隨著遊戲的劇情將逐將開放各個場景，從極地、遺跡、沙漠到火山，住著各式各樣的奇怪生物！

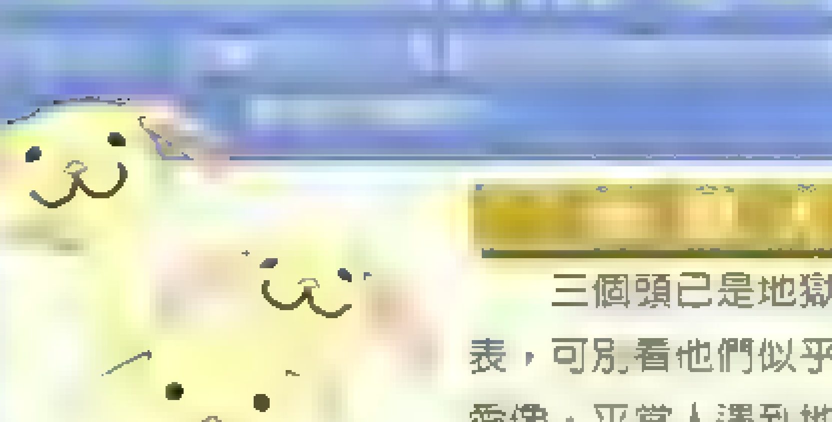
然而更嚴重的問題是，受慣人們尊敬的賞金獵人，其中有人卻因害怕裝置關閉之後怪物不再出現，人們也不再需要賞金獵人，那麼賞金獵人將不再具有崇高的社會地位及財富，於是千方百計要阻止尤裏西斯一行人的行動。時間已經迫在眉睫，面對火山的惡劣環境、各種怪物的攻擊、三大聖器守護獸的挑戰以及賞金獵人的百般阻擾，尤裏西斯該如何才能阻止災難的發生？！

## 實力堅強的魔獸盤據在世界各地

這個世界是由一張大地圖所構成，隨著遊戲進行階段的不同，將逐漸開放各種場景讓玩家冒險，在這張大地圖上面，玩家可自由穿梭於已開啟的場景，藉由此大地圖的傳送，再進入各場景，相當的方便。而場景裡也不設多重迷宮拖累劇情，所著重的部份在於如何利用紙牌與敵作戰、瞭解紙牌的規則與出牌的時機以及配牌的策略，玩家將會遇上各種不同的怪物，並以紙牌跟他們一決勝負。每種怪物的基本屬性都不相同，有些防禦力強，有些攻擊力高，有些則是生命力強韌，玩家必需懂得如何善用手中的紙牌，才能致勝。



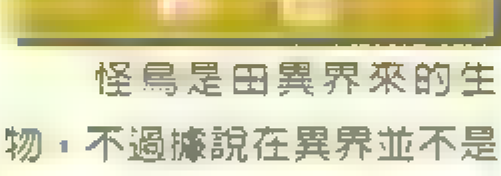

[illegible]牌的使用，讓玩家可以掌握先機出奇制勝



三個頭已是地獄犬的代表，可別看他們似乎一臉可愛像，平常人遇到地獄犬可說是只有死路一條，牠們看守著古代的魔導士之杖，是種可怕的魔物。



是由水晶礦石所變成的怪物，因為人類為了取得他們身上的水晶，常常獵殺他們，因此對人類深痛惡絕，平常並不是很令人害怕的怪獸，因為比起來他們還比較怕人類。



怪鳥是由異界來的生物，不過據說在異界並不是什麼魔物，只不過是比較大的鳥而已，喜歡搜集亮晶晶的東西，平常看到他們只要避開就行了。

也是古代的神獸之一，由於龍之劍有各種神奇的傳說，使得人們多次的加以覬覦，多次的盜竊中與看守者發生戰鬥，也難怪看守者會傷痕累累了。

藏身沙漠之下，挖成沙漠底的地洞，因為形成流沙，等著人們或其他生物陷落再加以捕食。





是從遠古就留下來的古代魔物，平常便守護著古代神器冰凍之槍，擅長冰系的攻擊，已被人們列為神獸之一。

## 方塊怪

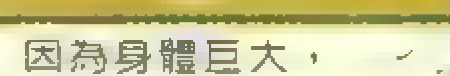
跟著飛行器從異界來的怪生物，原本是在方形的卵中，過了約莫兩年才會孵化而出，是種稀有的生物。

因為從沒有人能活著見到雪女後回來，因此被列為傳說中的生物，居住在北方極地的他們，是否真的存在還是一個謎。



## 食人花

雖然不會動，但會發出惡臭，人類遠遠就能聞到味道，因此也不太會靠近，所以被食人花攻擊的人類幾乎沒有，他們平常都只吃昆蟲等小型生物較多。





因為身體巨大，因此有各種傳說，認為他們是可怕的食人怪物，獵龍的行動也幾乎都沒有停過，不過倒是沒有人真的被吃掉的記錄。



平常小隻的聖甲蟲常常被人類拿來當藥材，但一旦長大後，人類就不敢靠近他們了，因為他們有刀槍不入的外殼，是怪物裡頭防禦力最強的一種，加上凶暴的性格，使他們變成討人厭的生物，還好它的攻擊力實在不怎麼樣，所以可以跟他慢慢耗。



## 卡片類型多樣化 戰鬥狀況多變化

遊戲中，卡片共有十五種類型，分別是攻、防、力、護、速、弱、卸、慢、全、強、堅、氣、閃、破、絕，攻與防卡片主要用來攻擊及防禦，當它們一起出現時可互相抵消，比方說我方出兩張攻牌而敵方出一張防牌，那麼敵方就可抵消一張攻牌；使用多張攻牌有加成的效果，以單一張和同時出兩張來說，同時出兩張攻牌的威力要比不同時候出兩次攻牌來得大！攻防牌視角色個人基本屬性才能決定實際攻防值，也就是說一個基本攻擊屬性高的人出攻牌的威力要大於攻擊屬性較低者。要改變這些攻擊或防禦等基本屬性，必需仰仗力、護、強、氣、堅等卡片，這些卡片如力、護有的可以慢慢地提升攻擊、防護力，雖然屬於聚少成塔，但效用可持續到戰鬥結束或被破解為止，對於持久戰有相當地幫助，而強、氣、堅等卡片，則是屬於爆發型的卡片，它們可在一回合內瞬間提升你的攻擊與防禦力，甚至還能在提升之後主動攻擊，但缺點就是無法持續累積效用，適合用於突破僵局或給予敵人致命一擊，當然這些卡片也並非沒辦法破解，玩家可利用弱、卸牌降低敵手的攻擊、防禦力，也能使用破牌讓敵人的卡片瞬間消失！除此之外還有一些比較特殊的牌，比如說閃牌可以讓玩家在當回合處於無敵狀態，絕牌則是能將敵手的攻擊防禦屬性一口氣變成零！



另外，速牌和慢牌也是玩家必需特別注意的，它將會影響玩家的出牌張數！風天翔的牌戰方式為預先出牌制，在進入戰鬥之後，電腦會從角色的身上隨機抽出五張牌做為第一回合的手牌，以後每回合戰鬥結束，對於沒有使用的牌會繼續保留，而使用過的牌則再從玩家身上隨機抽出補足五張，雙方每回合的戰鬥依照行動力的多寡可同時出1~4張牌，影響這些行動力的因素除了角色本身具備的行動力屬性之外，也可以用速牌提升，由於戰鬥時卡片相剋者會先抵消再做攻防或特殊狀態的計算，所以行動力高的人，可以運用的卡片自然要比行動力低的人來得多，對於戰況自然相對比較有利。





## 人物特性大公開

人物方面以西式造型出現，而人物間的對話，會隨著每個人講話時心情、態度的不同而有不同的變化。另外，每個人身上有些什麼牌是由電腦根據玩家的遊戲階段而決定，不過由於基本屬性的不同，所擁有的牌型也會有差異，像尤裏西斯就有比較多的攻牌，而歐麗[illegible]是攻擊、防禦各半，此外遊戲還讓玩家有預先選牌的權利，每個角色都可從自己的牌庫中預選二張牌做為第一回合牌，玩家可視自己慣用的配牌方式隨時改變。



**具有野心的賞金獵人-帕凱，會不斷阻擾玩家切斷與怪物世界的連結！**

### [illegible]

從小便是個孤兒，13歲時帶著體弱多病的妹妹離開了孤兒院，逃離孤兒院後便四處打擊怪獸，賺取賞金，成為賞金獵人工會中最年輕的會員之一，但也其實只接一些小型的委託，個性散漫、喜歡裝酷及做事常常顧前不顧後，所以很容易把事情搞砸，雖然看起來是個很自私且唯利是圖的人，但對於身邊的人會不顧自身的危險去保護。

### [illegible]

尤裏西斯的妹妹，體弱多病，因為沒甚麼力氣，無法從事大型勞動，所以在孤兒院時便被院長欺負，維絲塔11歲時，尤裏西斯便帶著妹妹逃離了孤兒院，之後便跟著尤裏西斯四處賺取賞金，體弱的維絲塔常常會突然休克而造成不少驚險的狀況。

### [illegible]

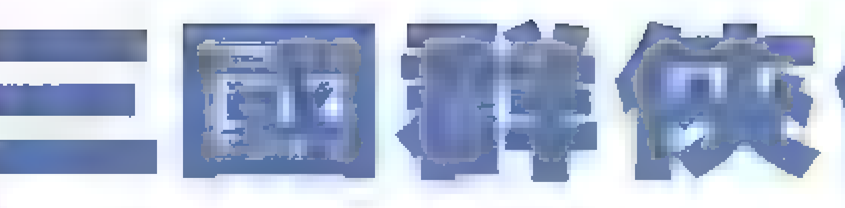
原本是委託人，後來因為無法信任主角的能力而執意要隨主角一起執行任務，而後與主角一起四處除魔，個性充滿正義感並喜歡管閒事，所以與尤裏西斯的個性非常不合，把維絲塔當做是自己的妹妹一般疼愛，是個善良的好人，其身份似乎不簡單。

### 獵人公會[illegible]

經營獵人公會，雖然外表冷峻，卻像個大哥哥一般照顧尤裏西斯及維絲塔，會給予兩人極大的方便，甚至提供超越兩人級數的委託讓他們執行，醫術很高明，若是生命值太低時，只要回到獵人公會找他談話就會幫玩家補充生命力喔！

### 帕　凱

公會裡業績最好的賞金獵人，也是主角的勁敵，喜歡找主角們的麻煩，個性刁鑽刻薄，做事只以自身的利益為考量，不管他人死活，雖然如此，其實力卻不容輕忽。



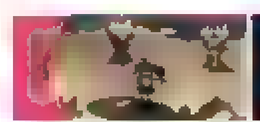
# 三國群俠傳




- 研究製造所：東方演算
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：Pentium II 266、64MB

相信有許多國民們都對「武林群俠傳」中，那種高自由度且豐富的遊戲性所深深吸引吧！現在群俠傳系列又要推出新的作品「三國群俠傳」，相信有許多愛好者是引頸翹望的吧！在這邊偷偷告訴國民一個好消息，三國群俠傳在經過長久的等待之後，目前已經確定在六月初正式推出了！連小尼都迫不及待的想試試這個遊戲了呢！話不多說，接下來我們就再次來深探一下三國的世界吧。

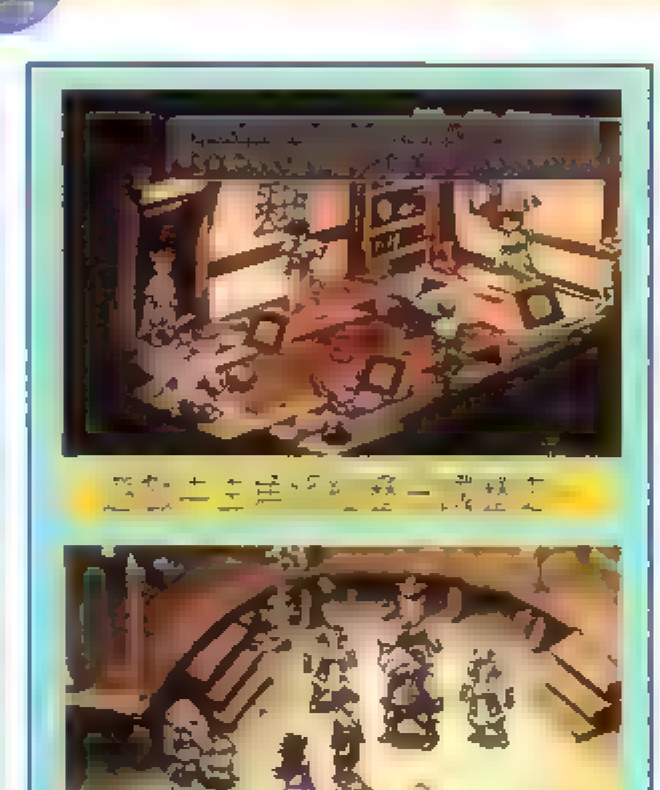




## 由玩家創造全新的三國演義

由於這一次的「三國群俠傳」採用了自由度極高的大地圖方式，讓玩家自由自在地在大地圖的城鎮中，發掘線索、解決各式各樣花樣百出的古怪難題，好讓三國英雄們順利的回歸各國。因此玩家可以根據自己的喜好，來完成遊戲中的任務，每一個玩家的選擇不同，所造成的結果就會不同。已經打亂的三國歷史，將由玩家來重組，新的三國世界，就是由玩家一手打造而成的哦！

乍看遊戲中大地圖的可愛風格，玩家們很容易會誤以為它是一款簡單的小遊戲而已，哪知道在天真可愛的外表下，三國的劇情內容架構真是精采、豐富、龐大的嚇人！遊戲中三十多位的三國武將，幾乎每一個都有特殊的劇情及任務讓玩家完成。這些任務不但考驗著玩家的智慧、仁德與勇氣，更考驗著玩家的運氣！因為每個看似各自獨立的任務事件，卻是彼此緊密連結、環環相扣，將對後來的許多事件產生決定性的影響！全新的三國體驗，唯有對三國歷史最了解的玩家，才能領會當中的趣味。


[illegible]


[illegible]

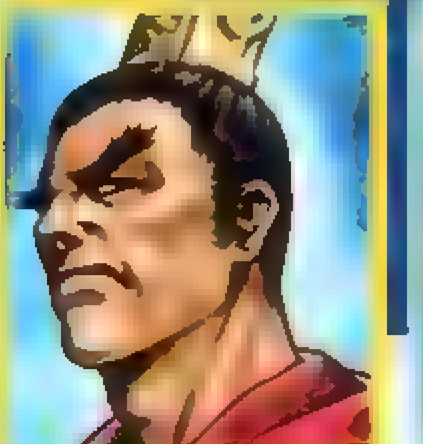

[illegible]



## 發揮想像——三國人物大集合

「三國群俠傳」中，最特別的就是身為未來人物的主角，在完成任務的過程中，將可以集合各國的文官武將一同合作，你能想像張飛與許褚合力作戰的超強戰鬥力有多可怕？諸葛亮與司馬懿會共同想出什麼樣的計謀嗎？這些原本只能想像的情節，在遊戲中都可順利實現。此外一些不屬於三國陣營的武將，也都有機會登場哦！例如神勇過人的呂布、高傲好勝的孫尚香，只要玩家確實把握住「見人說人話，見鬼說鬼話」的最高守則，投其所好，滿足他們的各種特殊要求，他們都有可能投入玩家的陣營中。至於呂布能不能成功歸王？玩家能不能與孫尚香來一段超時空之戀？超強武將是否有機會攜手合作殺敵？三國軍師是否能共同為你謀策獻技？一定就得看身為現代人的你如何選擇了。

呂布



貂蟬



華佗



孫尚香

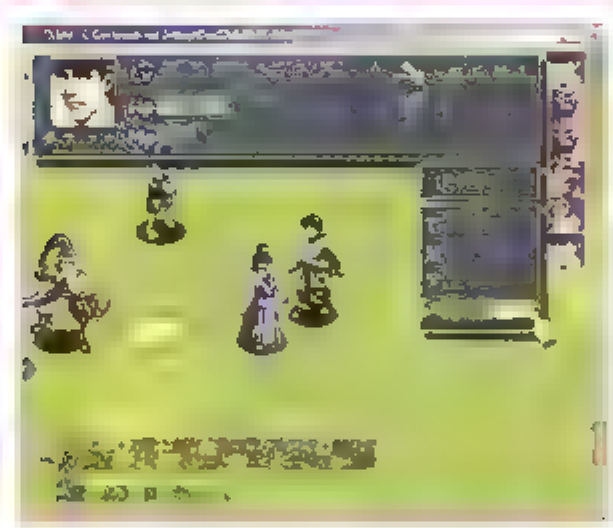


張角

這些人物都有可能加入三國陣營喔！



## 多變裝備技能 爆發英雄絕技



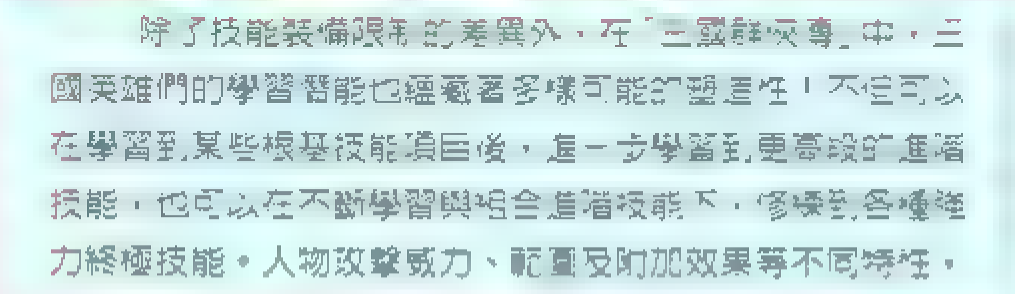
配合裝備物品，攻擊力可大增



黃忠的絕技散箭射擊

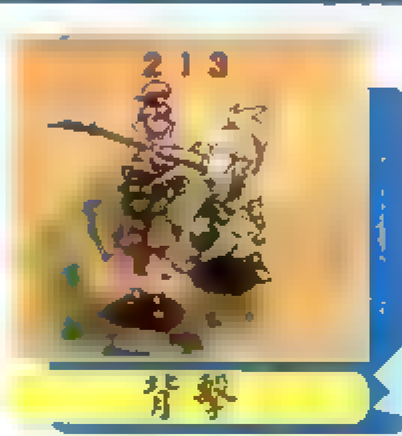
關羽橫掃千軍的大刀、黃忠例不虛發的神箭、孔明呼風喚雨的仙法，在猛將如雲、各有千秋的三國時代中，「三國群俠傳」以獨特的技能裝備系統，為所有武將們設計超過150項的技能，以強調出武將們各自的特殊技藝與本領！遊戲中除了依據史實設定每位三國勇將擁有不同的武器、裝備外，更依據武器裝備的特性，讓每位人物的攻擊範圍、威力及附加效果有著不同的變化。例如黃忠的神箭除了可以攻擊遠距離的敵人外，也可以進一步學習到特殊技能散箭射擊，在瞬間攻擊所有在範圍內的所有敵人！所以讓每一位夥伴一步一步向上學習各種特殊技能，以在戰鬥中完全發揮、適當搭配三國英雄們的技能特性，將是遊戲的一大樂趣與挑戰！

## 發揮個人學習潛能 技能升級深入剖析



除了技能裝備限制的差異外，在「三國群俠傳」中，三國英雄們的學習潛能也隱藏著多樣可能的塑造性！不但可以在學習到某些根基技能項目後，進一步學習到更高段的進階技能，也可以在不斷學習與組合進階技能下，修練到各種強力終極技能。人物攻擊威力、範圍及附加效果等不同特性，玩家都可視需要的不同，做不同類型的養成與提昇。如此一來，玩家每玩一次遊戲，所擁有的三國英雄夥伴都有著不同以往的成長與變化。以下我們就以黃蓋及荀彧的終極絕技歷程為例，讓大家更了解三國人物的技能學習歷程。

### 黃蓋終極絕技—曳刀式



背擊

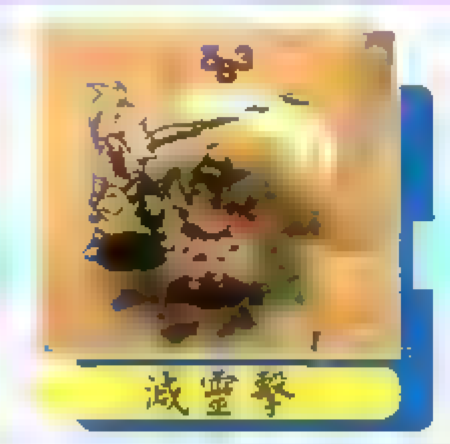
背擊：由目標敵人背後發動攻擊時，會產生增加100點的攻擊威力。
迴斬：對鄰近的所有敵人發動攻擊。
劈天式：對目標敵人發動攻擊，攻擊時命中降低30點，但攻擊大增80點。
滅靈擊：對目標敵人發動威靈攻擊，若攻擊命中，目標敵人內力值減少40%。
曳刀式：威力涵蓋範圍2格之內的所有敵人。



迴斬



劈天式



滅靈擊

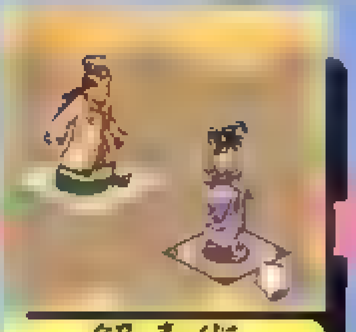


曳刀式

### 荀彧仙術技能解說(部分)



治療術



解毒術



破邪術



定心術



靈息術



治療術：恢復我方人物30%的生命值。
定心術：解除目標人物所受到的「誘導」、「混亂」、「迷戀」狀態。
靈息術：恢復我方人物25%的內力值。
解毒術：解除目標人物所受到的「中毒」、「虛弱」、「麻痺」狀態。
破邪術：範圍3格之內所有敵人受到20點傷害。

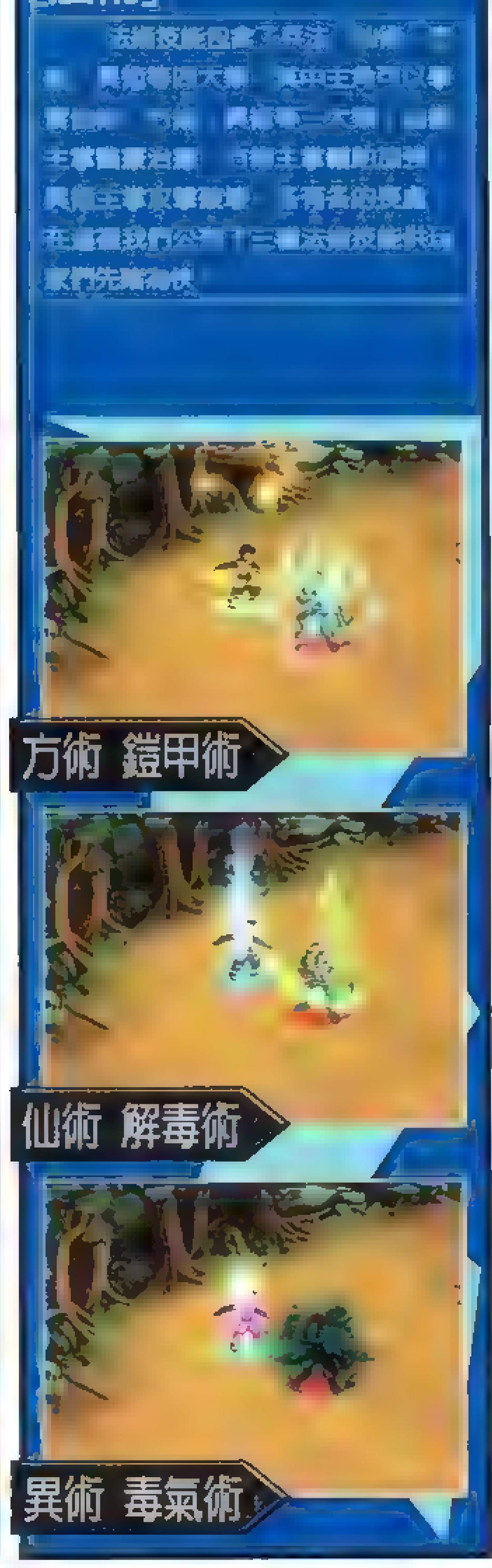


# 關公、孔明靠邊站，男主角專屬超級絕技公開!!

而身為三國救世主的玩家們，在遊戲中的成長將有不可限量的可能性。遊戲中，玩家不但可以學習使用包括刀、劍、槍、矛、弓、大刀等六種武器的武術，與包含回復系的仙術、攻擊系的異術與輔助性的方術等法術，每一種技能都還提供了一項威力無匹的終極技供玩家學習，甚至還可以學到在戰棋式方格戰鬥中，能夠大範圍橫掃千軍、效用遍及敵我全體的最強技能——「驚天撼地三大絕式」，讓玩家們盡情享受三國群俠們的風采！當然，這些隱藏技能的達成條件相當嚴苛，威力卻保證物超所值！想要學習的玩家可要有相當的運氣和加倍的努力喔！








## 召喚野獸並肩作戰 增強團體戰力

在「三國群俠傳」中，一個隊伍的上限是六人，所以一場戰鬥我方最多就是六個攻擊單位嗎？答案是錯的。因為遊戲中有兩項技能可以增加我方攻擊單位，一個是野獸召喚的技能，另一個則是司馬懿奇謀技能中的「刺客」。其中野獸召喚技能非常有趣，只要進入戰鬥，玩家就可以選擇召喚出八種野獸來幫忙，不過在一場戰鬥中最多只可以召喚出兩隻野獸，而可以學習此技能者，一個是主角，另一個是孟獲。要學得此技能可不容易喔！你要在戰鬥中遇到野獸，打敗他們之後得到該野獸的魂魄，而當主角或孟獲具備足夠的技能點數時，才能學會召喚此種野獸的技能。

在戰鬥中你要使用野獸召喚的技能，除了跟別的技能一樣要耗損內力外，還必須消耗一定數量的獸元。如何取得獸元？在戰鬥中對野獸施以降獸擊，並使其致命，就可得到一份獸元。孟獲一開始就有此技能的學習機會，而主角則必須在麒麟事件完成後，得到獸之元，並在服下此丹元後獲得與野獸溝通的力量，並得到降服野獸的能力！所以囉，如果你想要使用各種野獸的召喚技能，就得四處狩獵，到動物多的地方去戰鬥，得到各種動物的魂魄以及累積數量夠多的獸元，這樣你才可以快樂享受此技能帶給你的樂趣。不過有一點必須特別注意，五爪金龍及大鵬金翅鳥必須在特定條件下才會出現，而且只出現一次，所以說你最多得到的魂魄也是一個（而且有可能沒得到魂魄，因為要看機率），要讓主角還是孟獲學這兩種野獸召喚的技能，得考慮清楚了。

至於你能召喚出來的野獸有多厲害呢？他們的等級是依召喚者的等級而定。

召喚出來的野獸等級＝召喚者的等級－1～召喚者的等級－4。此外，孟獲先生還有一項有趣特殊絕技，就是虎威震南天，功能也類似召喚技能，乃是恭請太座祝融夫人出場！為孟獲的終極召喚技。



巨象的攻擊力相當可觀



這些毒蜘蛛可不是好惹的

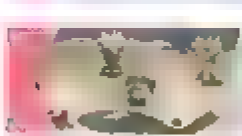


祝融夫人是孟獲可召喚的對象



### 遊戲中八種可召喚的野獸



## 令人期待的遊戲音樂

「三國群俠傳」的配樂音效部分，請到了去年為「武林群俠傳」製作遊戲配樂音效，並且以「新蜀山劍俠傳」榮獲去年GAME STAR最佳音樂音效獎的普德音樂工作室（中華音樂網chinamusicnet.com），再度通力合作，為「三國群俠傳」量身打造音樂、音效，這次為能再創遊戲佳績，兩大團隊領頭於遊戲製作前幾個月，便開始收集玩家的反應，討論企劃遊戲音樂細節。但單機遊戲市場的萎縮在環境不佳的情況下，已造成許多遊戲在製作成本上的縮減，但是，他們仍決定不在乎成本堅持遊戲製作品質，以最嚴謹的音樂製作來為「三國群俠傳」加分，以獲得玩家支持，來證明品質保證是單機遊戲市場的不敗定律。

「三國群俠傳」背景是戰亂時代，但遊戲企劃本身活潑有趣，所以要兼顧三國戰亂背景又要營造活潑、輕鬆情境，對音樂的製作是極為有趣富挑戰性，難怪音樂總監搔著頭、笑著說「這種苦差事真不是人幹的」。遊戲中的配樂為襯托遊戲張力，特聘大師級演奏家，以胡琴、笙、笛等樂器真情演出，使歌曲更加活潑生動，讓玩家宛如身歷其境、悠遊其中。這是國內遊戲音樂少有之嚴謹製作，遊戲與音樂完美結合，相信三國的玩家，到時候一定會享受到最完美的音樂饗宴。



# 新絕代雙驕 3

▶研究製造所　宇峻科技　▶販賣流通所　未定
▶遊戲類型　角色扮演　▶科技需求　未定

預定推出日 年 8 月

在上一期的報導中，小藍已經大致介紹過這個眾所矚目的遊戲續作了！這一次，我們就來看看「新絕代雙驕 3」中的戰鬥系統及概念吧！內容包括了戰鬥視角、基本屬性、功體的觀念、導入五行相生相剋系統、拜師系統及部份的角色特技等。

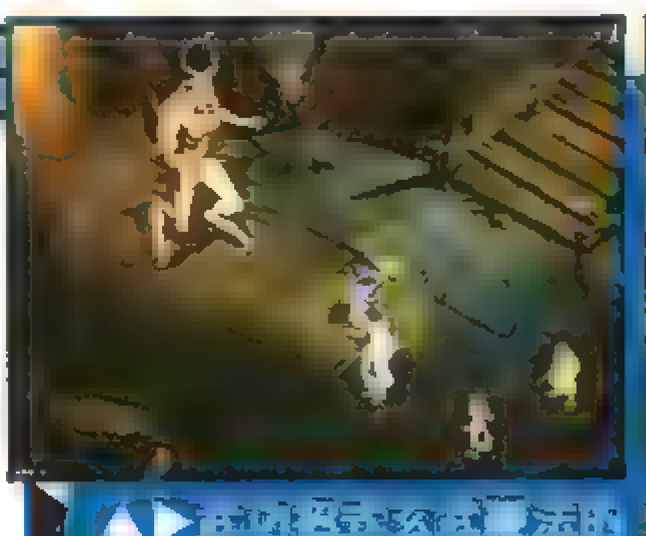




## 更細緻的戰鬥引擎

在「新絕代雙驕3」中，戰鬥系統的部分，不同於以往新絕代雙驕一、二代、楚留香新傳等作品，在創意上有了相當大的突破！以下我們就來介紹這些戰鬥方式的改變，相信玩家將會有嶄新的感受。

首先最明顯易見的，就是將原先橫向的戰鬥畫面變更為斜向45°斜角，這樣的方式，在視覺的表現上，變得更細膩且更具魄力了。而在3D模型的動作上，三代一改過去3D模型人物動作僵硬的傳統觀念，每個招式、動作變得生動許多，例如江無缺擊出星雲劍法時衣服飄揚的動感，甚至細膩到連施展蓮靜掌的手指動作都注意到了。另外在招式的施展時，還會對地板作出破壞性，比如劍氣劃地而過，留下滿地的切痕，地上飄出的石塊，攻擊完後在地上留下大大的窟窿等，精細之處絕對讓玩家歎為觀止。





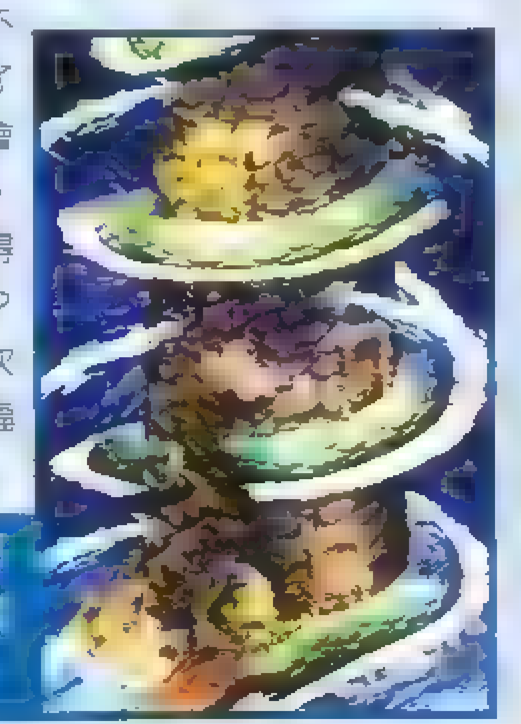


▲▶[illegible]



## 更為順暢的系統效能

此外，在系統的效能改良上，也是新絕代雙驕三系統改寫的重點要求，這一次的系統，大幅降低讀取資料時的等候時間，所以在許多特效的表現上，玩家將可以很順暢的欣賞，而不會再經常被打斷。而這樣的進步，在場景的表達上也看的到，這一次的場景不但範圍更大，而且更加入了許多動態效果。或許大家會覺得，這樣子的系統改進，是不是非常耗資源，而使得硬體的需求也相對升高呢？事實上剛好是相反的，這次新絕3引擎改寫，可是大幅降低了硬體的負荷喔。



▶場景的精緻與動態更勝前作，[illegible]

## 屬性點數自由調配 創造自我角色特性

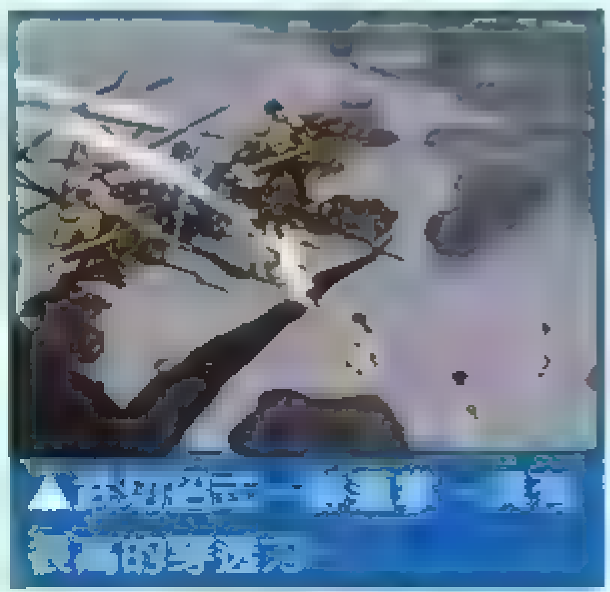
新絕代雙驕系列中，能夠自主的控制與調整主要參數，是一項重大的特點，在三代中也延續這樣的高互動性，但做了些許的改良。製作小組基本上，已替每個角色設定了特性，例如軒轅巧巧的毒害與能霸的蠻力…等，除此之外，在角色昇級時，還不定期會獲得額外的調整點數，端看想要強化的屬性，在固定的條件之下，就要考考玩家分配的智慧了。



◀[illegible]

## 雙重防護・戰鬥更具策略性

在新絕3改良的戰鬥系統中，加入了『穿透』的觀念，這是除了物理攻擊力之外的潛藏力道，就武俠的觀念來解釋，就是內力了。例如蓮靜掌的攻擊力之中，帶有些許的內裂力，則在攻擊力的判定上，就會多加一層穿透的加乘。此時就要看角色的『護勁』能否去抵抗這樣潛藏力道了。比如黑蜘蛛與慕容九的女兒～黑惜鳳，力量雖弱，但卻有渾厚的內力，所以要是遇上很強壯(防禦力很高)護勁不怎麼強的敵人，就可以發揮絕高的傷害力；而如果遇上了護勁修為很高，但防禦力偏低的敵人，黑惜鳳就不怎麼有用了，此時就必須使用力量強大的角色來攻擊，才能造成較大的傷害。所以，了解敵人的特性並加以使用適當的招式及人物，將使得戰鬥更具策略性。





## 「功體」概念・武學新指標

一、二代中的心法，到了三代之後，就進化成「功體」了。這將是嶄新的武學觀念，每個人同一時間只能修練一種功體，而每一項功體都有不同的屬性及修正值，還帶有不同的特殊能力。而正在修煉中的心法，在新絕3中稱之為「功體」，當卸下了目前的功體時，原有的特殊能力便消失了，而修煉了其它的功體時，又將有不同的修正值、屬性及特殊功能，這就是新絕三「功體」的觀念。當功體的屬性不同，搭配上不同的武功招式，就會有不同的攻擊效果出現。



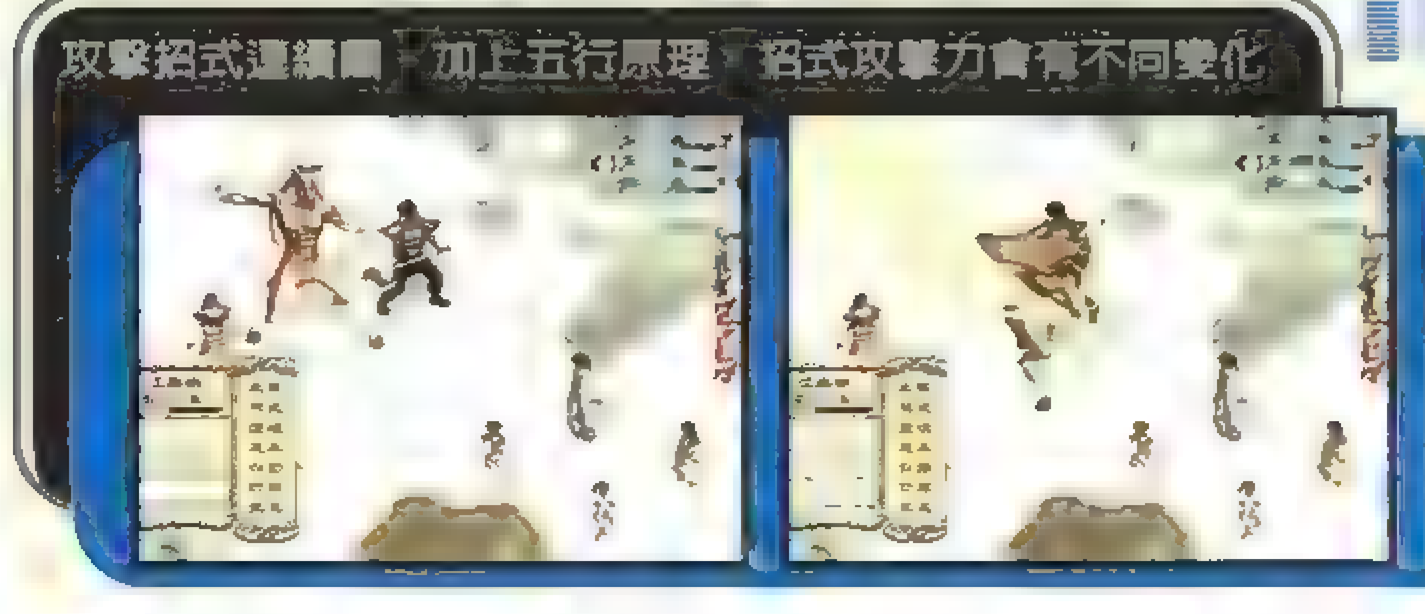
## 招式化五行 生剋決勝負

在功體及招式的部分，新絕3還導入了五行相生相剋的系統。舉例來說，像是移花宮的不傳之秘「明玉功」，修練之後除了可青春長駐之外，還能吸取潛藏週圍的真氣，五行中屬水；而燕南天的嫁衣神功，呈土象屬性，將自身的功力轉嫁他人，而當這二種武學碰在一起時，就五行的觀念來說，土剋水，嫁衣神功對明玉功的傷害力立即獲得相當大的加乘作用；而當您修練了土象的嫁衣神功功體時，此時如果再施展同為土象或木象的招式，便是五行中的相生作用，也能替招式帶來額外的加乘，相反的，如果你使出了水象的招式，在五行系統的判定之下，就會讓所使用的招式大打折扣了。所以，在新絕代雙驕三的世界裡，除了終極武學之外，並沒有絕對強的招式，任何的招式只要用對了地方，所呈現的殺傷力絕對是令你滿意的。



▲場景赤血巨木頂端。上古的神木，表皮堅硬如鐵，樹頂枝葉濃密，但主幹卻鮮少雜枝，形成了樹頂陽光栩栩，樹下卻晦暗陰沉的特殊奇像。

### 攻擊招式連續圖，加上五行原理，招式攻擊力會有不同變化





## 拜師系統 可學得更多技能

在武俠小說中，通常都有著師徒的傳承，一代接一代傳遞下去，這種觀念也被新絕三給引用了！有部份的武學技巧必需要經由師父的指點及教導才能學會，而一般說來，師父並不會這麼便宜的收你為徒，等到滿足了師父所開出的條件後，也終於肯收徒了，這時通常只會教導最基本的入門功，想要學到更精妙的武功？嘿嘿～還恐怕得多花一些腦筋去討好他了！武林中充滿了許多奇奇怪怪的能人異士，武學路子或許並不是那麼光明正大，但無一不是耗費他們一生中的經驗累積，想學到他們的心血結晶，自然得付出相當的心思。

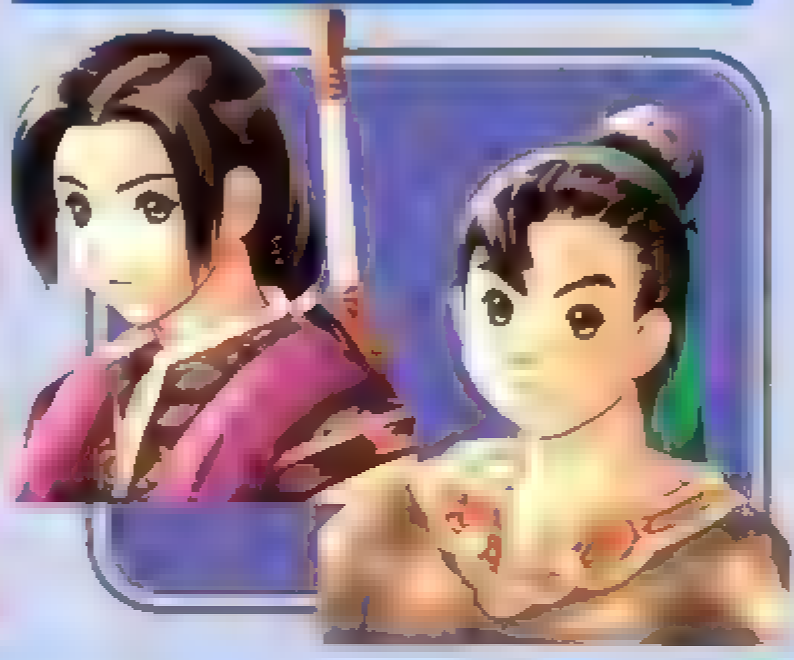
在前面提到，經由拜師所學到的武學技巧，或許在武林中名門正派的人瞧來，並不是件光明的事，但對遊戲的進行是有絕對的幫助，比如說「搶劫」，就是妙手的進化板，假如果學習到，就可以一邊攻擊敵人一邊偷取他們身上的東西，是不是方便許多呢？或許你會說，這種令人不齒的行為，是我做不來的，但以小魚兒及江琴這對父子來說，偷拐搶騙，不正是他們個性的寫照嗎？



▲小魚兒和江琴父子，最適合學一些機靈巧變的技巧了！

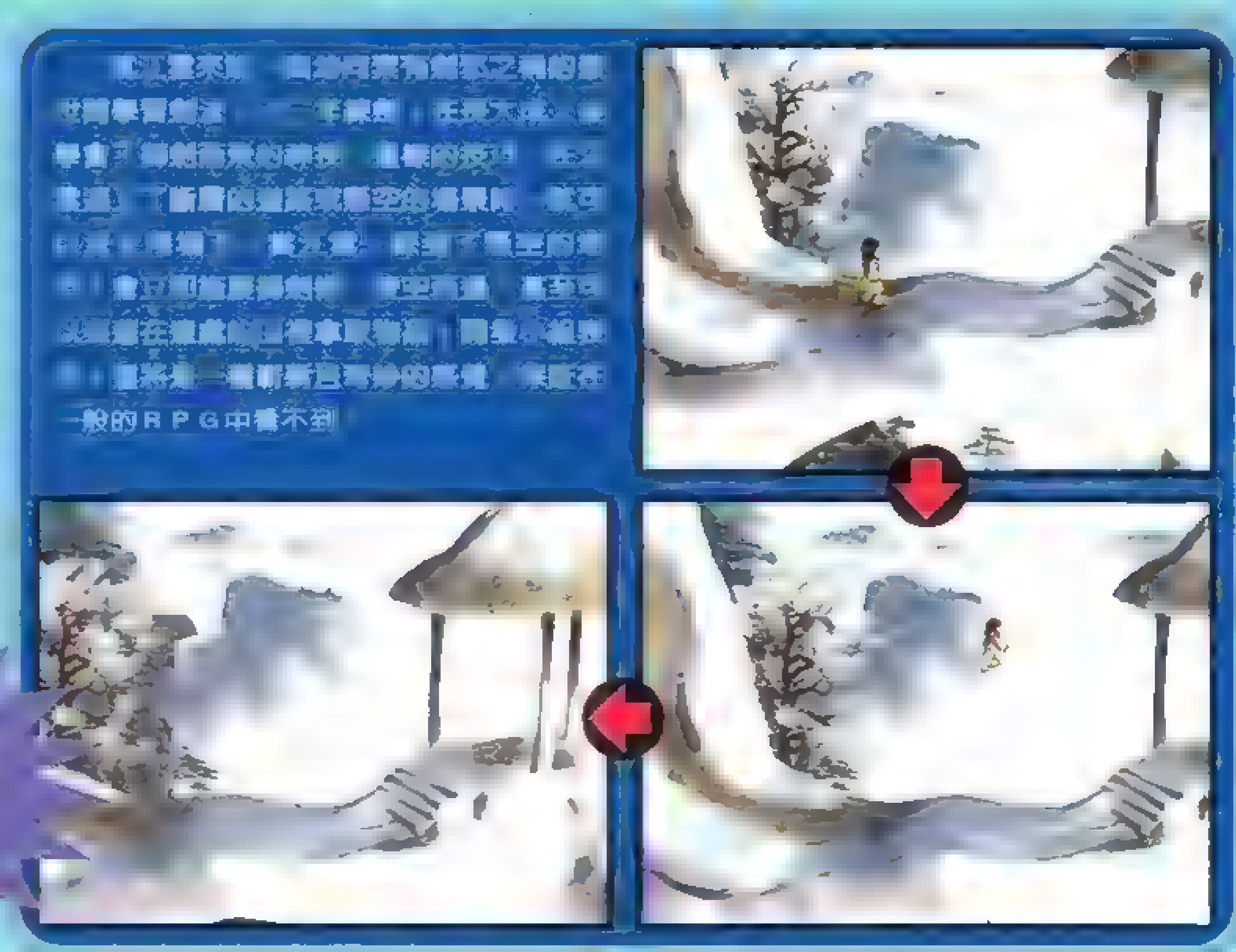


▶江無缺的正直個性，大概不會去偷搶拐騙吧！



## 角色地圖特技 玩法創意有趣

所有角色的特性並不止在戰鬥中才有，同樣的，角色的特技也可被使用在地圖上，例如在前進的必經道路上有擋路的石頭、在上的那頭發現祕密寶箱、游泳渡過阻礙的河流⋯等，有些引入了動作RPG觀念的作法，這在一般的國產遊戲來說是很少見的，可是這些有趣的創意及玩法，都可以在新絕代雙驕三裡頭玩得到。



[illegible]一般的ＲＰＧ中看不到



# 女主角新登場

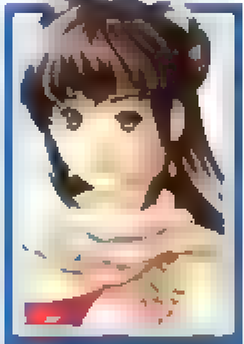


鐵心蘭

前作的女主角，游走在小魚兒與江無缺的感情之間，錯綜複雜糾纏難清，外柔內剛，也許她在感情上的被動，才會造成三角戀情的為難吧！在新絕三裡中，鐵心蘭究竟情歸何處，就要靠玩家來決定了。

仇心柳

仇皇殿門主～仇鐵的女兒，從小和江雲生活在一起，但卻不似一般青梅竹馬的感情。個性刁蠻，常藉以各種理由譏笑、作弄江雲，但江雲卻不以為意。過慣了被人捧在手心的千金生活，對於冷傲的江雲，內心那一絲絲的敬慕是從何時產生的，只有她自己才知道了。



前作中的第一女主角，自視甚高、醫術精明，向她求醫者不乏世間賢良，但她始終渴望看見一個與衆不同的人，這樣的心感，在她遇上小魚兒時完全的爆發了。她知道這個世界上再也找不到第二個像他這般傳奇的人，無論如何，她都要跟定小魚兒。原著中蘇櫻是和小魚兒互結連理的，但在這一次，就要靠玩家來決定了。

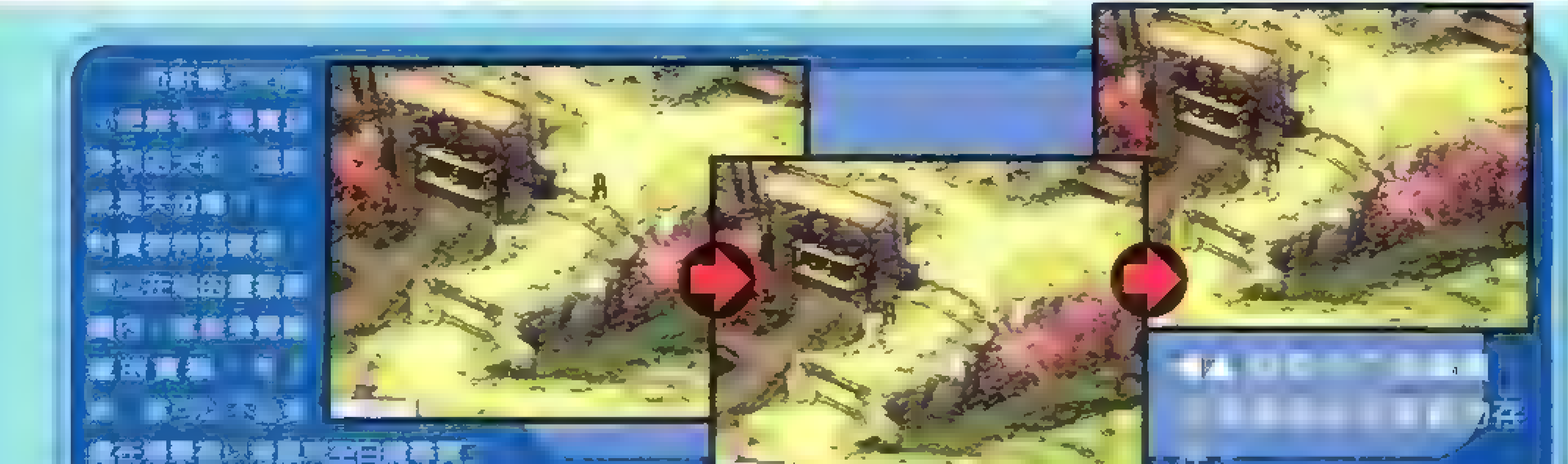
神秘的女孩，有著不似一般人的氣質，擁有體貼的心，做任何事永遠先考慮到別人。情緒激動時，雙瞳為便會變為有如火焰炙燒般的火紅。某日，江瑕無意間扭轉了若湖下嫁山神的命運，使得她決意以七年的時光，來償還這段恩情。七年的時間，終究如流星般的閃逝，若湖該做出如何的決定？

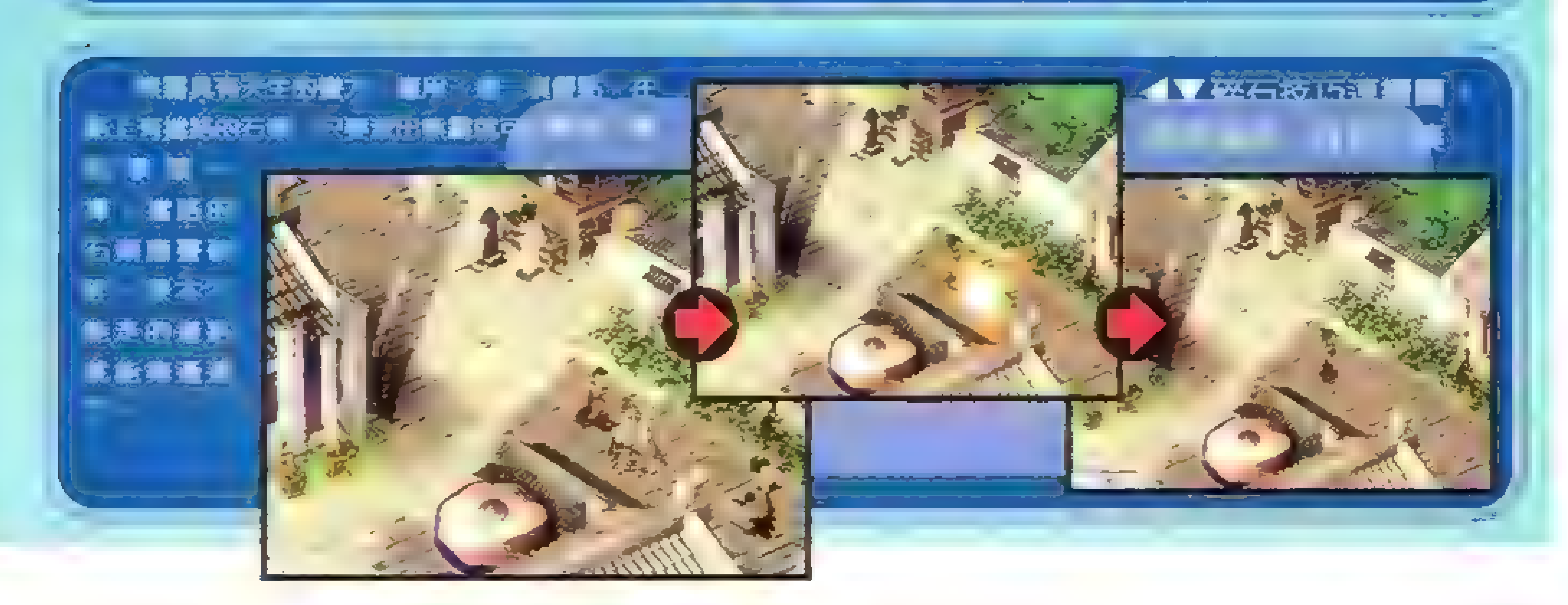
張菁

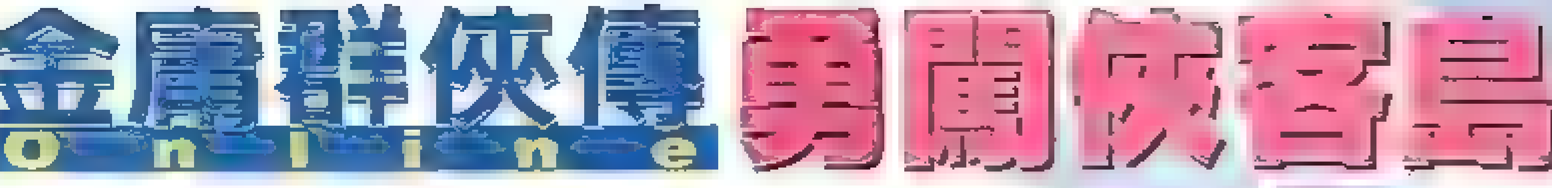
武林人稱小仙女的俏麗女孩，疾惡如仇，懲奸除惡時心狠手辣絕不留情，所以武林中人私稱她為小魔女。個性純真自然，想哭就猛流眼淚，想笑便放聲大笑，堅持做自己。在這一代中，張菁該情歸何處，也是由玩家決定喔。

胡夫人

仇皇殿門主．仇鐵的夫人，擁有神秘氣質的美人。情緒一旦不穩，雙眼便會化為比血還腥紅的顏色，誰也不曉得是怎麼回事。為了擁有仇鐵的愛，她不惜犧牲一切…








研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-166、64MB RAM、連線裝置

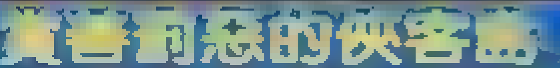
金庸可以騎馬了哦！真是太棒了說！蕾蕾也想去抓一隻來騎騎看，不然每次走路都好慢啊！要是等馬車的話，有時候又要等很久，要是能有一匹馬的話，那就太好了！對了！還有一件普天同慶的事要告訴你們喔，蕾蕾的銀索金鈴終於畢業了，好開心啊，耶耶\^o^/！

預定推出日 年 6月



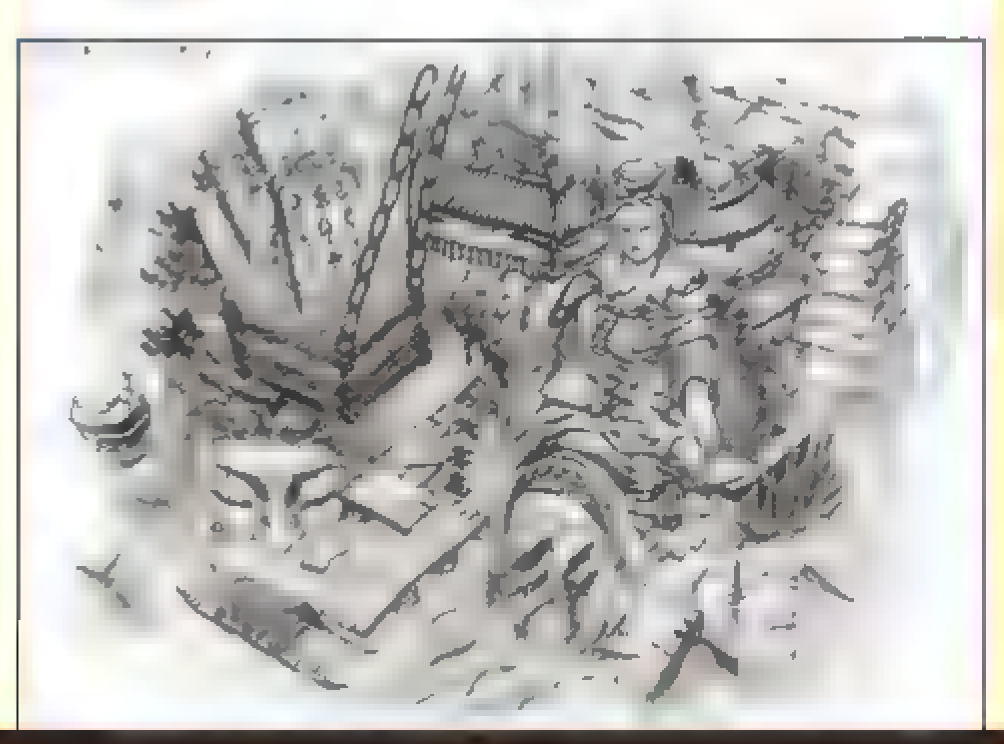
## "俠客島"風暴引爆－邁向大航海時代

厭煩了陸地上生活的玩家，現在有機會嘗試海上漂泊的日子囉！金庸群俠傳Online即將推出的最新資料片「勇闖"俠客島"」中，將開放外島探險的新內容，在眾多海外島嶼中，玩家是否能經過重重難關破解任務，而武林爭奪戰亦從內陸延伸至海外，新遊戲即將開放戰船航行外海，玩家是否能在海上與他人一決勝負！！而江湖盛事～武林大會也即將開打，想角逐林盟主一逞雄心壯志嗎？想力戰群雄，獲得絕無僅有的神兵利器嗎？各位玩家絕對不可錯過本刊的最新報導！



## 賞善罰惡的俠客島

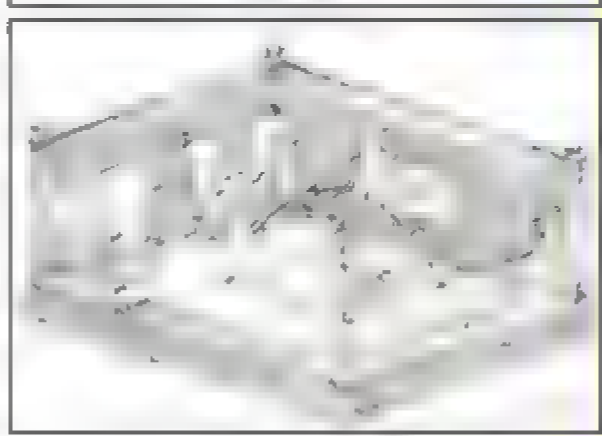
相傳海外有一座奇特之島，名為「俠客島」，每隔多年便會派出賞善罰惡兩名使者，敬邀天下群俠，如有不接受邀請的武林高手，會立即遭賞善罰惡二使的毒手，即使願意出海赴宴的江湖人士也是有去無回，下落不明，如今這個令武林豪傑聞風喪膽、驚恐萬分的賞善罰惡使者又再度出現，凡是善惡值極善或是極惡的玩家，都有可能遇到兩位使者喔！而俠客島上二十四座洞窟中刻畫的蝌蚪文與圖譜中，暗藏一絕世武功『太玄經』，島上也會有許多新出場人物，如龍島主、木島主、張　、李四，隱居摩天崖的摩天居士謝煙客，石清、閔柔與雪山派白自在孫女以及人稱氣寒西北的白萬劍等人，都將陸續登場。



## 機關眾多的桃花島

桃花島上桃花遍佈，其中居住著一位精通陰陽五行、算經術數的奇人，此人武功高深，自成一家，人稱東邪黃藥師，論到功力之深湛，技藝之奧妙，與號稱天下武學泰斗的全真教、威震天南的段氏並處於伯仲之間。東海桃花島上的佈置更是井然有致、古意盎然，絲毫不像冰火島的偏僻荒涼，島上的彈指峰、清音洞、綠竹林、試劍亭，以及五行八卦迷宮，處處皆別有深意，獨具特色，島上還有一石墳墓塚，裡面睡著已逝的島主夫人。桃花島上除了有黃藥師外，還有郭靖、黃蓉、武修文、武敦儒等人，雖然桃花島孤懸南海，久未有外人來此，但是隨著開放海外探險後，玩家可以冒險尋找此島，然而島上迷宮機關眾多，如果任意亂闖，小心在五行八卦迷宮迷路喔！除了這些島嶼外，海外冒險究竟還有什麼未知的島嶼等待玩家發現？或是還有什麼不為人知的秘密暗藏其中？就請各位玩家拭目以待吧！





## 武林大會準備開戰囉～～



嘿嘿嘿．．籌備多時的武林大會，總算出現在玩家面前囉！武林大會預定將在四月底開始，定期舉辦，讓各伺服器的玩家都有機會角逐武林盟主的寶座，玩家只要向自己所屬門派的特定NPC報名，通過門派武功考驗，就算是通過第一關囉！各門派的報名NPC是－丐幫～掌棒龍頭、少林寺～慧真、武當派～真勇、華山派～華安、全真教～房志起、恆山派～儀武、峨嵋派～靜功、古墓派～小仙、靈鷲宮～小彩、血刀門～勝武、星宿海～風行子。

通過了門派切磋，再到比武場，向武林大會報名員登記，並且再打一次，這次是跟大武、小武打，打贏了就可以參加武林大會喔！武林大會開打前，遊戲也會提醒玩家要比賽囉！不過這裡偷偷告訴大家，如果特殊武功沒有60～70級，想要參加武林大會恐怕勝算渺茫，等級不夠的玩家還是趕緊把握機會，用力的給他練功吧！

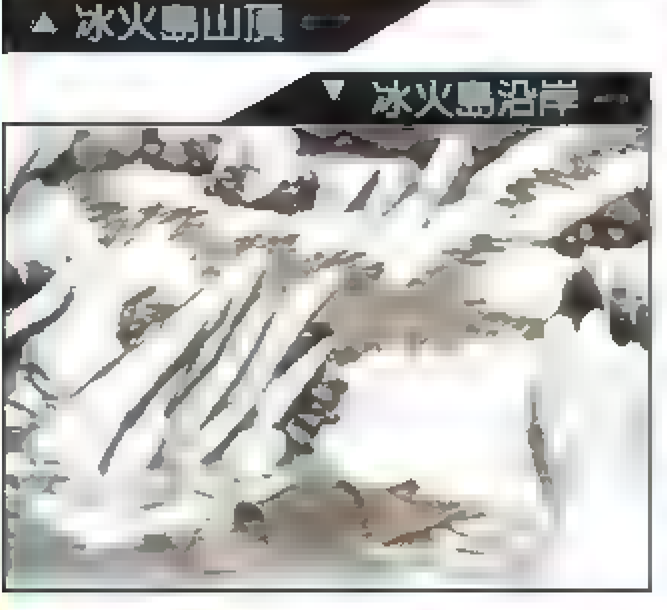
## 偏僻荒涼的冰火島

在小說中被描述成島上聚積了萬載玄冰，厚雪冰山終年不化，位處於極北的荒僻島嶼，此島原不適人居，但是島上又有長古不滅的火窟，因此名為冰火島，島上方圓極廣，延伸至北二十餘里，有一片濃密的樹林，老樹參天，遮天蔽日，因為島上位處極北，所以半年白晝、半年黑夜，風土景物與中土大為不同，當年謝遜與張翠山夫婦誤入此地，因而在此居住，爾後張翠山夫婦回到中原，慘遭變故，因此謝遜的下落，江湖中鮮為人知，隨著冰火島即將開放，相信有許多玩家亟欲得知屠龍刀的消息，據說此刀仍在謝遜手中，然而要冒險赴極北尋找冰火島，仍須極大的勇氣與毅力。

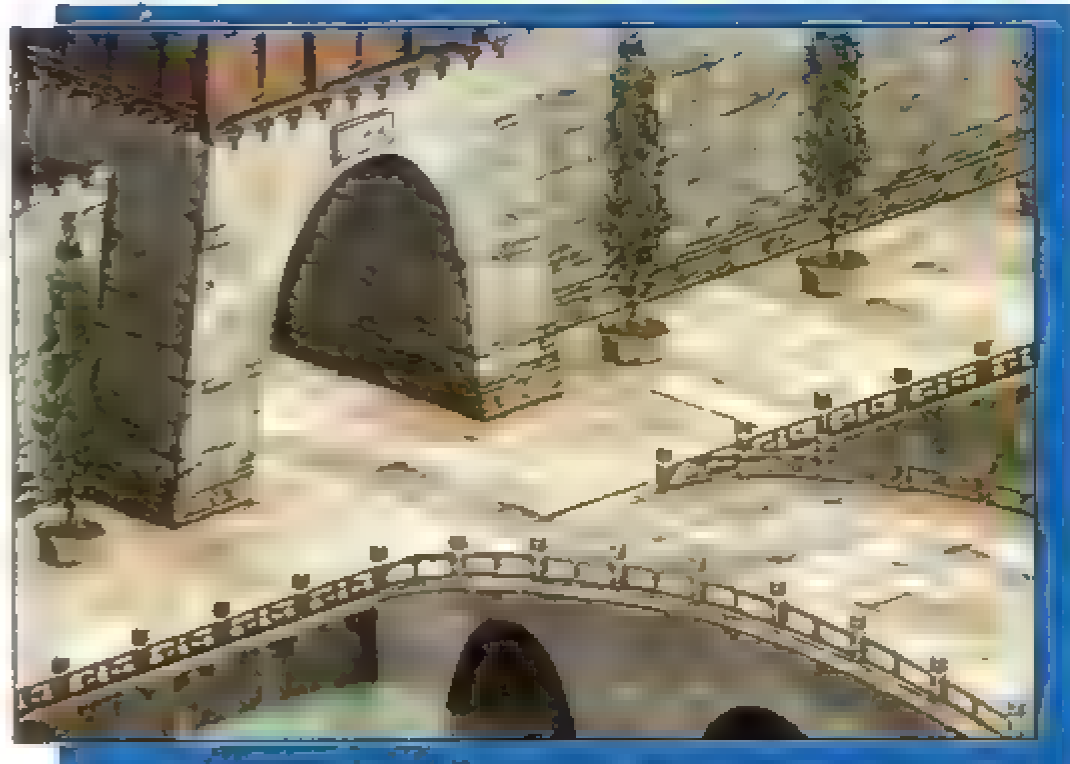


▲冰火島山頂

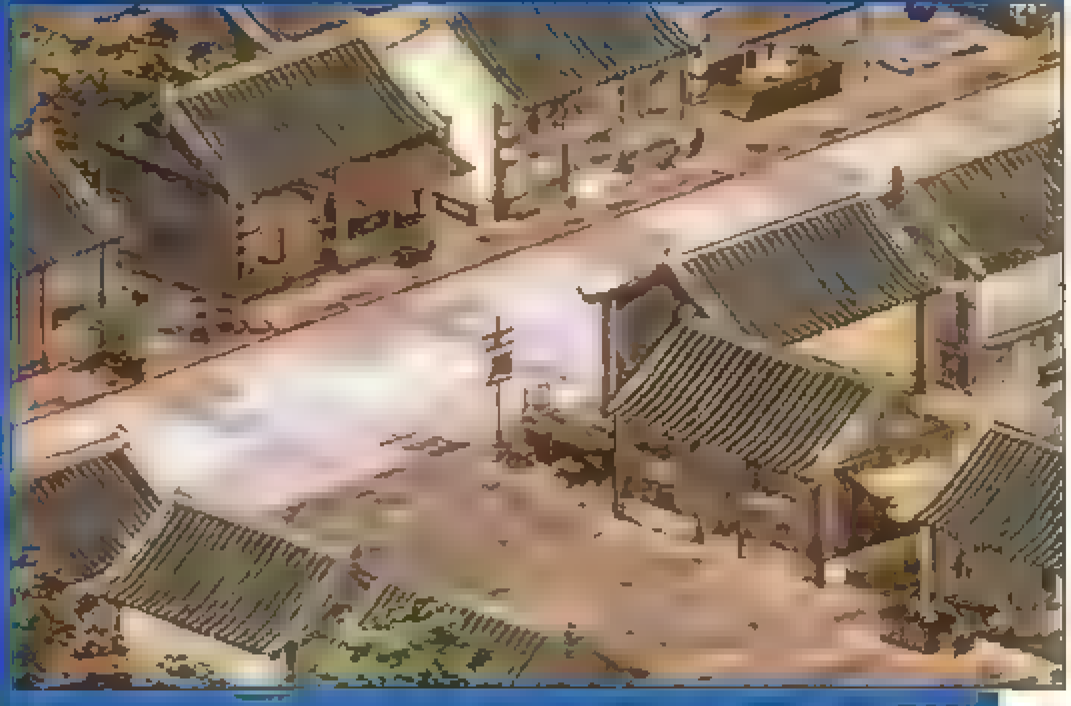
▼冰火島沿岸

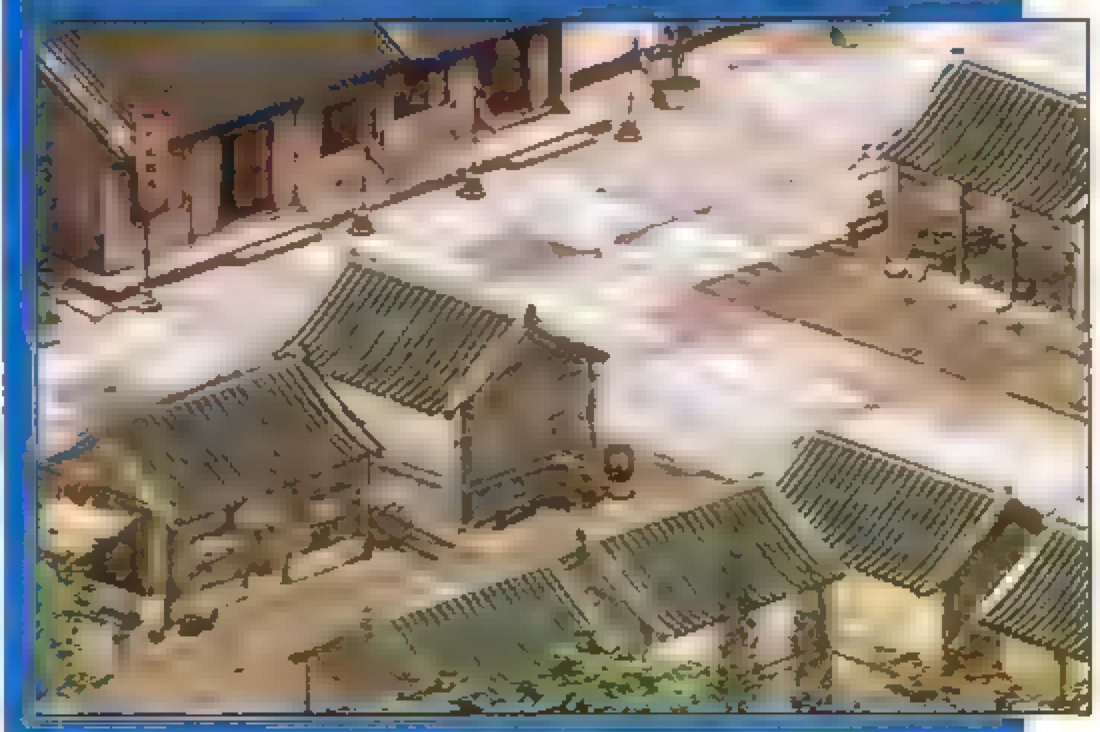


## 江南古都揚州城



[illegible]





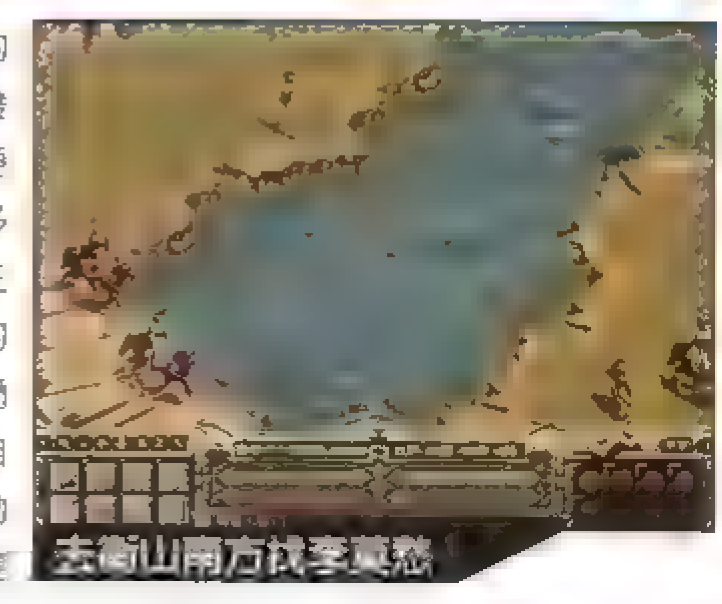
## 攻擊力超強的絕世武器

比賽前三名的優勝玩家則可以在十種珍貴的奇兵利器中選擇自己所喜愛的武器；如號令天下的「屠龍刀」；或是誰與爭鋒的「倚天劍」、五毒教鎮教之寶「金蛇劍」、丐幫幫主信物「打狗棒」等，不過每種兵器都只有一把，先選先贏喔！武林大會結束後，如果武林盟主在其他戰鬥中被其他玩家打死了，這把絕世武器也會奪走，所以啦...獲得神兵利器的玩家也要小心點！畢竟江湖險惡哩～～



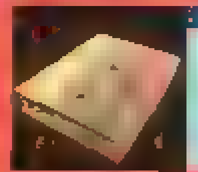

## 全新開放系統帶來不同的武林生活

各位金庸的玩家應該已經發現，最近幾次更新都增加了許多新功能，而且在一些操作介面的使用上也更為簡便，例如最近自修練功中的自動補給藥品，只要將補給的藥品放在快捷鍵，玩家在自修時會自動補精、氣、神和內力，幫玩家省下了許多使用滑鼠的「指力」。除此之外，錢莊存放物品、門技指令與寄信介面等也都有更加方便的設計，玩家只要上線前留意一下更新公告，或是上官方網站看看，就會發現最近開放的新指令介面或新功能了！在這個變化快速的網路世界裡，玩家也要跟上時代的腳步，才能夠快人一步，否則一不小心就落伍喔！


去衡山南方找李莫愁

## 秘笈系統～自修練功的好幫手

開始惡鬥囉


閱讀殘章耗費玩家最多的“精”、“神”。


想要閱讀秘本，可得先練練讀書識字喔！

不論哪一種秘笈，都不能存錢莊，貴重物品還是隨身攜帶的好！

### 什麼 你不識字

有一點要提醒玩家，秘笈系統本身也是有限制的，玩家必須要先學過秘笈上記載的武功一級，才能使用那本秘笈，而且還需要一定的讀書識字的基礎，才能看得懂秘笈的內容喔！否則的話，就算有一本珍貴異常的武功秘笈，如果玩家不符合以上條件，那本秘笈可就無用武之地囉！每一個玩家最多可以攜帶三本秘笈在身上，這些秘笈不可以存放錢莊、託鏢和拍賣，不過可以送人，相信對玩家而言應該是一大福音。



### 殘章 秘本 寶典

秘笈系統分成三種，分別是殘章、秘本和寶典，這三種秘笈的功效是有等級之分的，殘章由於是斷簡殘篇，撰載得比較不完整，所以會花費最多的“精”和“神”去閱讀，但是玩家所須要具備的讀書識字和實戰經驗等級都較低，也就是說比較淺顯易懂；而秘本的文字收錄較完整，耗費玩家的精神亦較少，不過讀書和實戰等級要求稍高；最珍貴的則是寶典，閱讀時花費的精神最少，但是讀書與實戰要求最高。要獲得秘笈的方法有兩種，一種是打怪，另一種是解任務，一般來說，玩家打怪得到殘章的機會會大於秘本，而寶典可要費一點力氣才能拿到（寶典可是非常珍貴的寶物呢～），而解任務通常比較會得到高階武功的秘本或寶典。

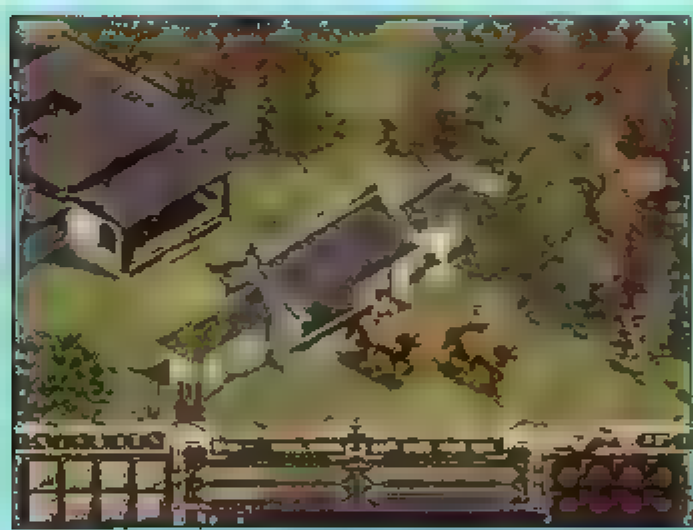
# 可以騎馬囉！

馬車在金庸已經開放有一段時間，前陣子最新的練功馬車問市時，還造成廣大的震撼與迴響呢！不過根據多方探聽的消息，數種最新型、造型十分別緻的馬匹即將要在新資料片「勇闖俠客島」開放囉^0^～這個極度震撼的消息，的確是令人十分心動，據說這馬兒不但有數款不同顏色的造型，而且行走速度比馬車還要快呢！另外騎在馬上的玩家也看起來虎虎生風，讓人一看便忍不住多看兩眼！相信騎馬系統開放後一定可以幫玩家節省非常多旅行的時間。

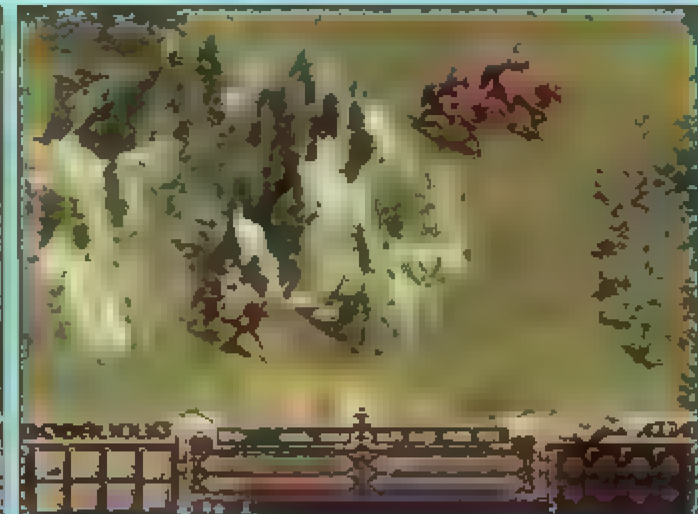




願意走路的玩家恐怕會愈來愈少唷！







騎馬穿梭在各門派間，可以節省更多的時間

## 城門口將出現馬廄



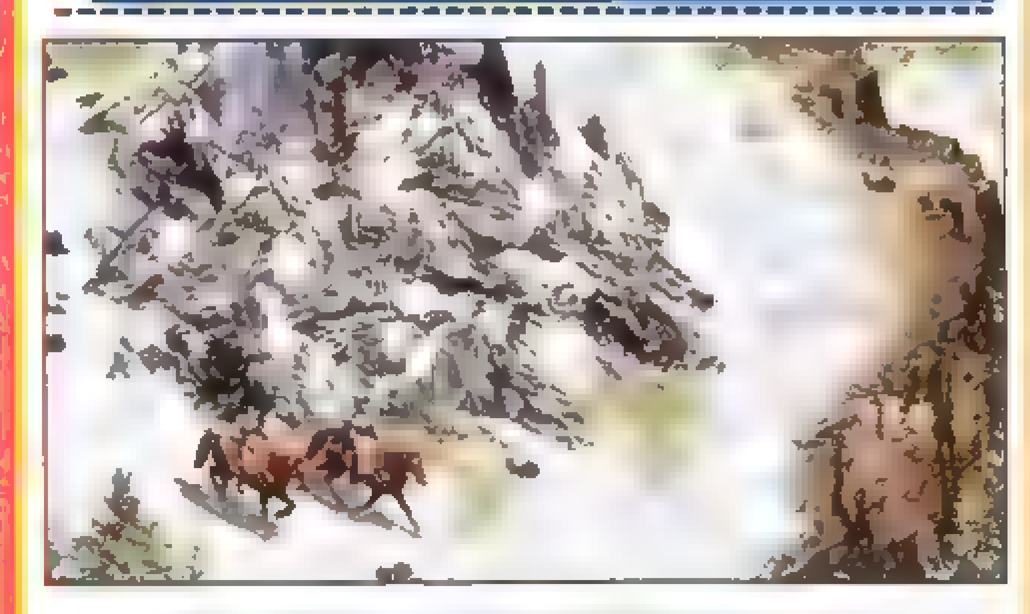
騎馬去山洞迷宮練功，非常方便！

擁有一隻能夠快速馳騁於草原上的馬兒，相信會為玩家行走天下時增加許多光彩，不過馬兒也是有血有肉的生命喔！平常需要喝水和吃草，如果馬兒長時間奔跑及進食，會很容易死亡的，根據最新的內幕消息～馬兒吃的草須要請農夫耕種才行，看來農夫技能會變成未來最嗆的明星行業囉～而玩家騎馬到城市時，可以將馬匹寄放在城門外的馬廄裡，馬匹只能在大地圖上行走，每隻馬兒的顏色也都不同，例如有白色、黑色、棕咖啡色等等，而且每一隻馬匹都會擁有不同的特性，可能有的速度較快，有的生命力較強．．等，無論如何，每一隻馬都是玩家獨一無二的專屬坐騎喔！各位玩家心裡是不是也蠢蠢欲動了呢！



▶練功馬車路途不會遇敵，騎馬的玩家，路上遇到敵人，還是要下馬戰鬥喔！

## 新手最好先練功



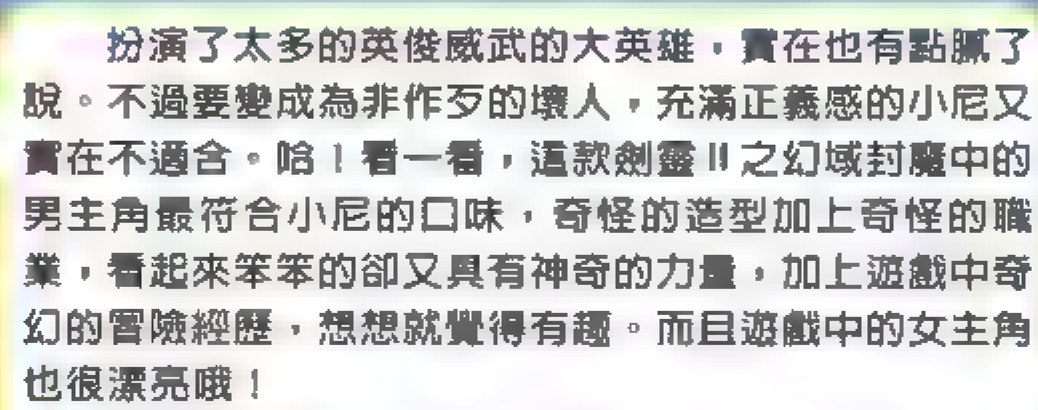
大家一定很好奇，要如何獲得這些珍貴的馬匹呢？答案其實很簡單，還記得以前最特別的一種Q寶～凶猛的大老虎嗎？因為老虎是難得一見的珍禽猛獸，所以玩家必須請獵人代為捕捉，現在獲得馬匹的方式也是一樣，比較不同的是，這一次玩家可要自己親自上陣去捕捉囉！

首先大地圖上會有一些特別的區域，這塊區域內常常可以發現馬匹的蹤影，玩家必須要到此區域去搜尋馬匹，一旦發現，小心別讓馬匹逃走了！玩家要和馬進行戰鬥，但是千萬不要把馬兒打死囉！然後點選抓馬的新增指令，就可以捕捉囉！剛開始可能不容易成功，不過多試幾次就可以輕鬆捉到一隻敏捷迅速、英姿飛揚的俊俏馬匹噜！附帶一提的是，捕捉馬兒須要一些功夫基礎，新手玩家還是先練練功再去抓馬吧！

# 劍靈II之幻域封魔

研究製造所：大新資訊　販賣流通所：大新資訊
遊戲類型：角色扮演　科技需求：Pentium II 500、64MB

預定推出日　年　月


扮演了太多的英俊威武的大英雄，實在也有點膩了說。不過要變成為非作歹的壞人，充滿正義感的小尼又實在不適合。哈！看一看，這款劍靈II之幻域封魔中的男主角最符合小尼的口味，奇怪的造型加上奇怪的職業，看起來笨笨的卻又具有神奇的力量，加上遊戲中奇幻的冒險經歷，想想就覺得有趣。而且遊戲中的女主角也很漂亮哦！

小藍：沒錯，那主角笨笨的樣子，長的的確有點像你。

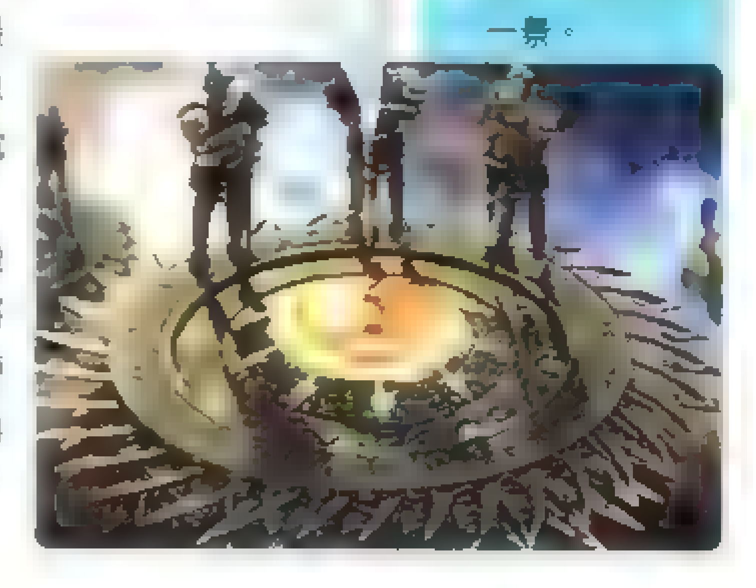


## 劍靈再現－人間瀕臨毀滅

神秘的靈中界，包含一切秘密。

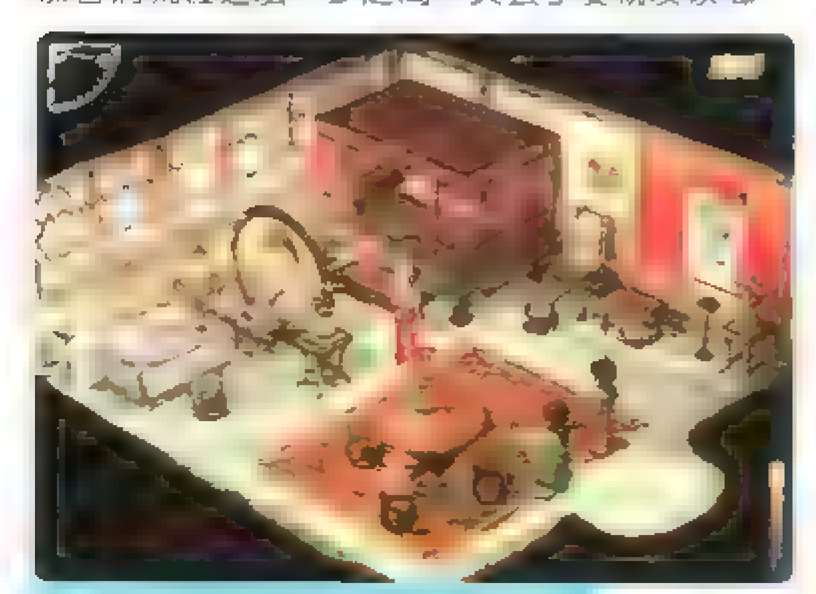
《劍靈II幻域封魔》，故事發生在第一代的五百年後。當年神秘的靈中界開啓後，釋放出邪惡的力量讓整個人間界開始崩壞。世界最後剩下五塊大陸（土、火、金、木、水），以及一個傳說中的聖地。面對這樣的世界，絕處逢生的人們開始發揮生存的本能，重建家園，然而靈中界的主宰－劍靈，卻在此時向人們發出恐怖的警言～五百年之後，劍靈的子民們將降臨並毀滅整個人間。於是人們開始慌亂，其中有人向劍靈伏首稱臣，以換回更多更足夠的生存空間，也有人主張尋找新的生活空間，也就是傳說中的聖地，希望不要再受到劍靈的脅迫。於是這兩派開始不斷爭吵，卻一直沒有結論，直到五百年過去後，這一切似乎已經開始有了徵兆……

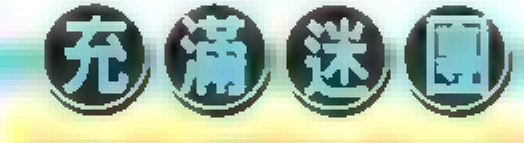
靈中界的其中一景。



## 故事的開端

某天，就在土之大陸上的城守府內，張燈結綵，整座城守府裡裡外外賓客不斷，好不熱鬧，原來，是城守的女兒慕容倩要出嫁了！而原本熱鬧的婚宴，突然間風雲變色、天搖地動魔物四起，整座城頓時成為人間煉獄，原本準備出嫁的慕容倩就在這麼一夕之間，失去了雙親及家鄉。


遊戲一開始就是女主角的婚禮。



## 充滿迷團

傷心欲絕的慕容倩接受了父親的遺命，保護傳家之寶土靈珠，前往木之大陸的樹之城求援，她是否能尋到呢？然而一路卻受到自己親伯父慕容瓘的追殺，這究竟是怎麼一回事？究竟土靈珠暗藏著什麼天大的玄機，使得慕容瓘六親不認，就算趕盡殺絕也要奪取土靈珠呢？而慕容倩究竟該如何前往木之大陸？她又能平安到達樹之城嗎？在途中又會遇到什麼樣的經歷，展開什麼樣的冒險呢？這一連串的謎題都有待玩家一一解答，玩家將一同與為了理想奮鬥的人們，面對遙不可知的未來……


遭受魔物侵襲的土之大陸。

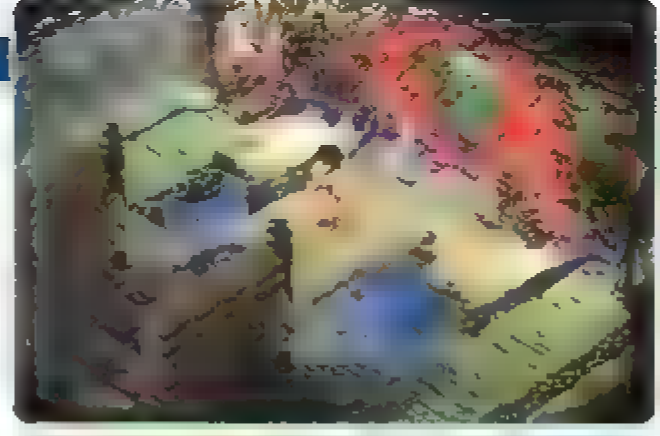

主角展開一段段的冒險。

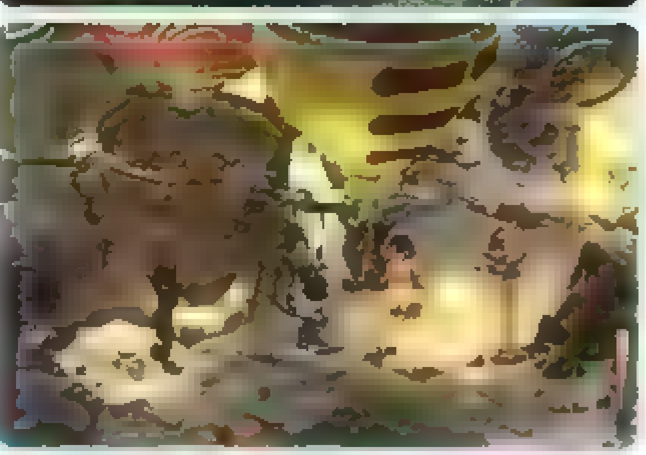
## 奇幻世界中的冒險故事



會說話的驢子，真是神奇。

在「幻域封魔」中，玩家身處的是一個完全虛構的奇幻世界。由於舊有人間的崩壞，一個新的、充滿神奇的環境應運而生。完全不同於玩家的印象，在這個世界中，玩家將感受到完全新鮮的刺激。遊戲中的許多設定都十分新奇有趣，比如說主角們到達一個驢子村，裡面的成年人都會因為不知名的原因，逐漸變成說著人話的驢子。另外，笨笨的主角古天才也會不小心掉入龍宮，並被龍女纏上，但是不同於一般的印象，這個龍女可是其醜無比的。另外像是充滿現代感的奇特飛船、全身長滿毛的的奇怪種族、戰鬥時會把敵人吃進肚子內的胖子伙伴……等等令人感到新奇驚嘆的設計，在遊戲內可是會不斷發生哦！這些有趣的設計，就請玩家一一體會了！





哇！神奇的古代飛船。

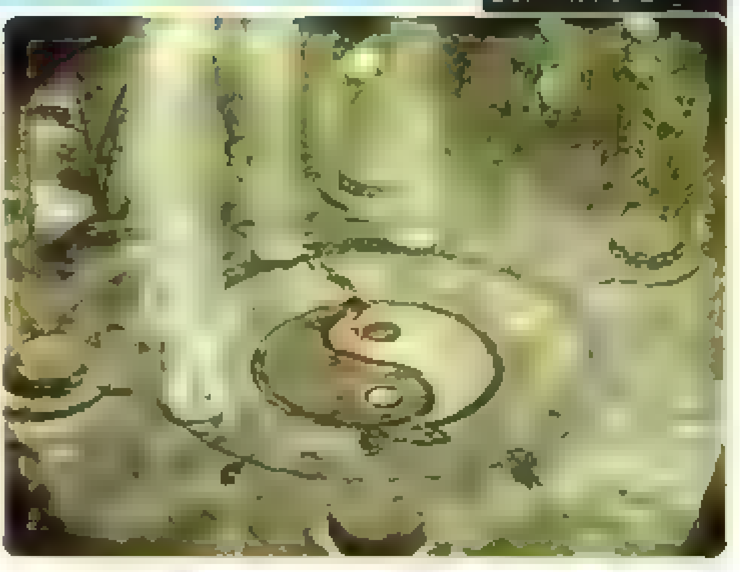
## 風味特殊的遊戲畫面



色彩鮮豔的畫面，十分吸引目光。

人物的移動非常可愛。

光影及細節的繪製非常精細。

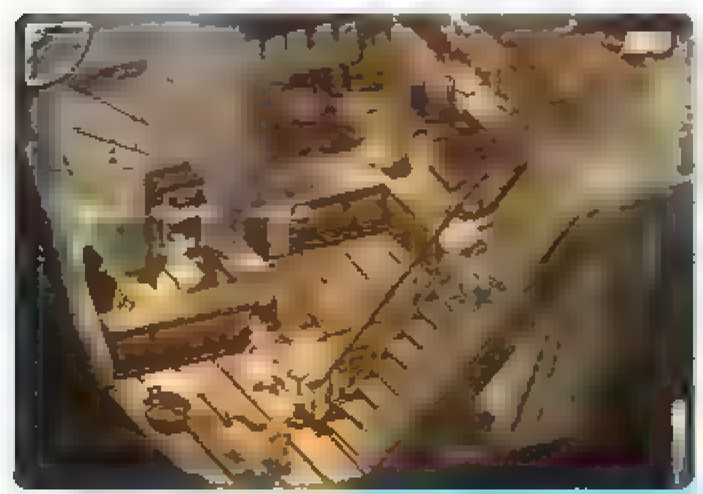


為配合奇幻的劇情特色，遊戲在美術方面也作了很大的調整。不同於一代的中國潑墨式或寫實畫風，在「幻域封魔」中，所呈現的是[illegible]遊戲畫面，每張場景均會帶給玩家驚豔的視覺刺激，宛如置身於夢幻世界中，尤其在細部的描繪上，其精細程度更是令人為之驚嘆。遊戲進行的畫面，是以傳統四十五度角方式呈現，但物件及光線的配置，呈現出一種全新的視覺感受。

在人物方面的設計，捨棄了七頭身較接近現實的畫法，而採用了超可愛的四頭身畫法，使得人物的特色更能表現的淋漓盡致。尤其是看著靈活的小人兒在畫面上做出各種動作，真是令人有會心一笑之感。

## 中國式幻想風親切感十足

以奇幻冒險為主要風格的角色扮演遊戲，其實並不少見。但是絕大部分這類型遊戲的設定，都是以歐式風格為主，玩多了充滿勇士、魔法師、惡龍……等歐式元素的遊戲，常讓國內玩家覺得十分遙遠，點認同感也沒有。在「幻域封魔」中，雖然同樣是以奇幻冒險為題材，但是遊戲中所建構的幻想世界，是完全的以中國式為主。遊戲中不管是人物、服裝、道具等，都是充滿古色古香的中國風，而像是建構在太極、四象、五行、八卦等的奇幻構想，或者是青龍、白虎、朱雀、玄武……等等中國遠古傳說的神獸，都會讓玩家有種熟悉的親切感。在遊戲的戰鬥部分，據製作小組的透露，純中國式的法術，如奇門遁甲、鬼神召喚之類的，都會在戰鬥中出現喔！由於製作小組打死不肯透露其中細節，有興趣的國民就請留意後續的報導囉！



中國式的客棧。



人物與服裝的設計東方味十足。

與龍戰鬥的畫面。

# 五行大陸及聖地的設定

整個「幻域封魔」的世界觀，是建立在金、木、水、火、土五行大陸以及聖地中，這些地方各自有各自的風土特色，以下我們就來看看它們的介紹吧！

## 【寒冷的金之大陸】

這是一塊由金靈珠所保護的大陸，它是一個冰的世界，嚴峻寒冷的天氣，沒有人類能夠居住在此。不過這裡有一種十分特殊的種族～毛毛族，他們就像一顆顆毛茸茸的球，卻勇敢的在這塊大地上奮鬥。大部份的小毛球都十分的矮小，但是他們還有所謂的勇士型的大毛球，是來捍衛他們的堡壘的，雖然無法得知同樣是毛球為什麼大小差這麼多，不過能確定的是，千萬別讓這些毛茸茸的東西對你產生敵意，否則到時候吃虧的可是你喔～。



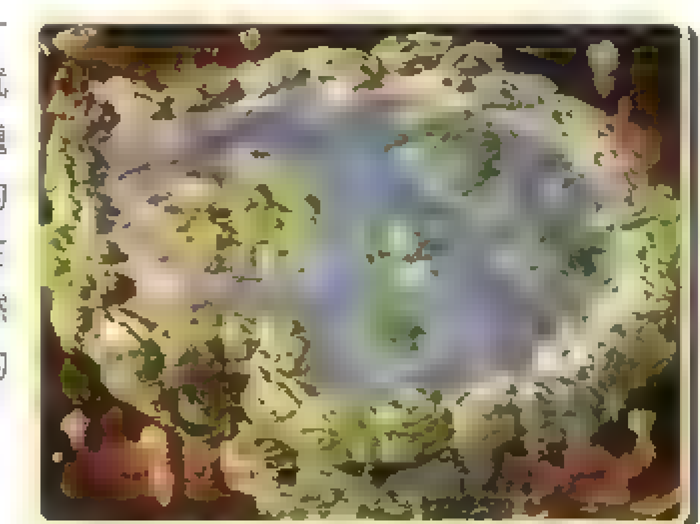
## 【衰老的木之大陸】

木之大陸幾乎是一塊樹每形成的大陸，由木靈珠所保護著，原本這裡擁有一大片的草原，但是由於木靈珠的力量太過於強大，使得大陸上的花草樹木不斷的生長，奪去了人民的生活空間，最後迫使人民居住在一顆巨大的神木之中，人稱樹之城。在樹之城外，還有一處佈滿桃花的小村落，名叫桃花世居，這裡的人因為不明原因，全部都變成瞎子，新生的嬰兒也會在長大成人的過程中逐漸瞎化，這是疾病亦或是一種詛咒呢？



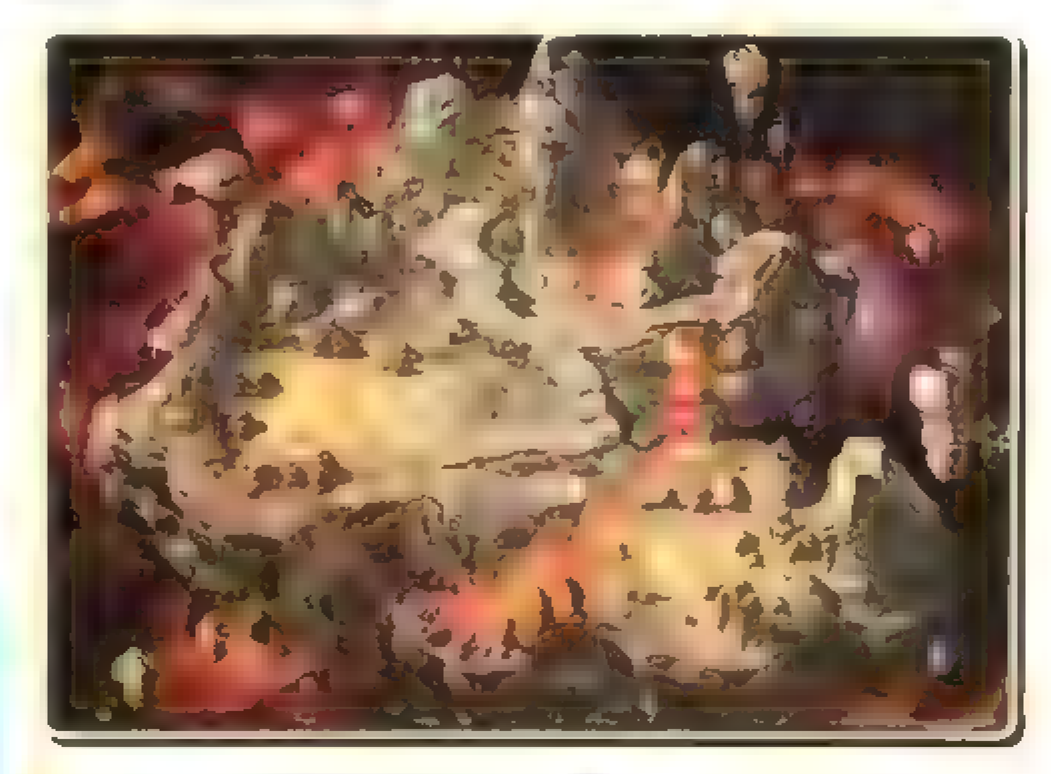
## 【深邃的水之大陸】

這是一塊漸漸被海所吞蝕的大陸，因為水靈珠的力量過於強大，導致水位不斷上昇，所以大陸上陸地所剩不多，雪上加霜的是，這些陸地還包括了三塊不適合人類居住的沼澤地。在這塊大陸上僅剩一座小小的漁村，而這些村民則是靠捕魚為生。可怕的是據說在深海裡有一位龍王，可是從來就沒有人敢公開討論龍王的事情，關於牠的事，除非你親自前往水之大陸一趟，不然實在是難以形容牠的可怕⋯⋯。



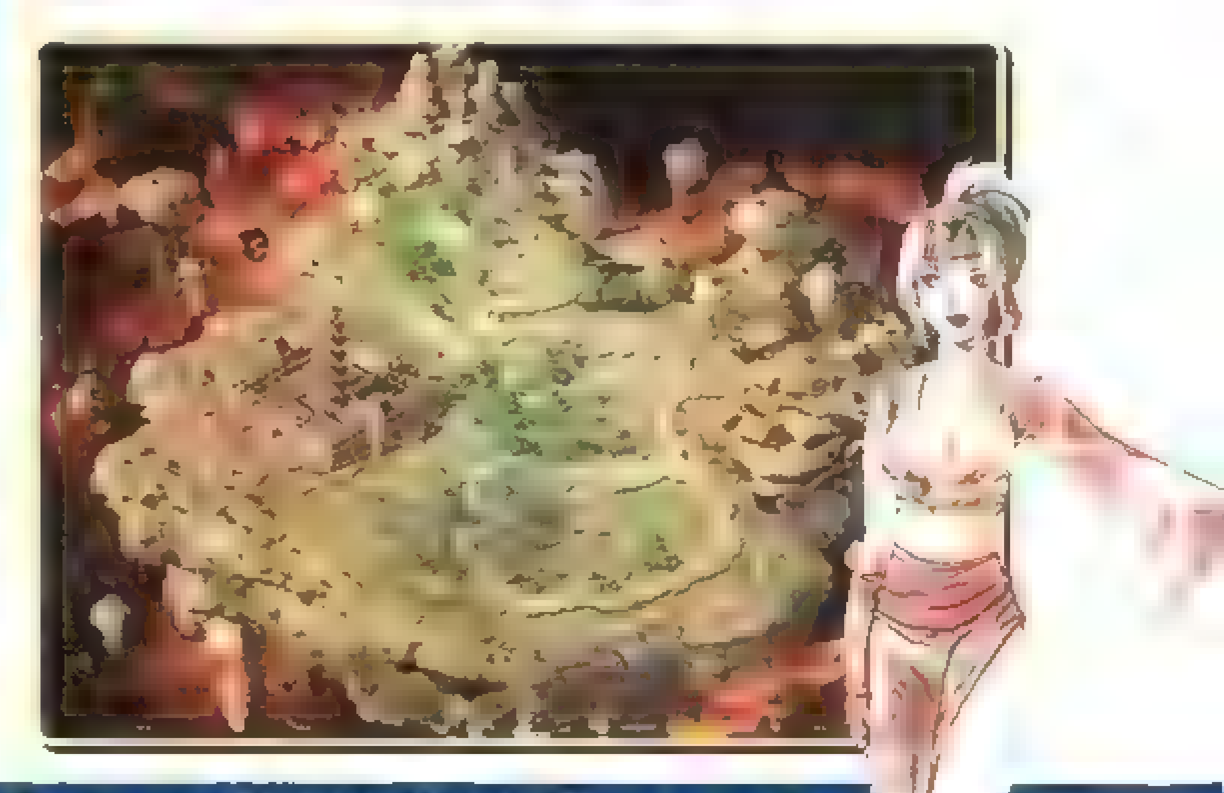
## 【荒蕪的火之大陸】

這是一塊資源嚴重缺乏的大陸，到處都是熔岩橫行，要不就是一望無際的沙漠，終年炙熱的天氣，導致這裡的居民個個脾氣火爆，性格剛烈。再加上這裡的魔物橫行，簡直就是人間煉獄，但是火靈珠仍然努力的守護著這片大陸，不讓它崩壞。不過，為什麼火之大陸會那麼讓人躁熱難耐，相傳是因為這裡住了一隻全身佈滿了火焰的朱雀巨鳥，不斷的散發出熱氣及岩漿，所以才會使得火之大陸如此炎熱。



## 【和平的土之大陸】

土之大陸原本算是相當和平的地方，人民生活算的上是安居樂業。但是就在遊戲中的女主角菁容信出嫁的那天，一切便起了變化；現在的土之大陸上除了一座已經毀滅的城市外，僅剩一座小小的百工村，以及終年強風不斷的落風山（據說落風山內住著一個不世奇才，專門打造一些奇奇怪怪的東西，可是從來就沒有人見過他），以及一群準備迎接末日來臨的人民。



## 【傳說中的聖地】

這是一塊人人知曉的傳說中的聖地，但是卻沒有人去過，也沒有人知道該如何前往，因為⋯⋯它就是傳說中的聖地；儘管大家心神嚮往，穿鑿附會的不斷流傳著關於聖地種種的美好，然而傳說畢竟是傳說，到底是不是真的有這樣的地方呢？

# 遊戲主角可愛登場



## 慕容倩

遊戲中的女主角，芳齡十八歲，土之大陸城守的女兒。個性外向，屬於陽光俏麗型的女孩，有著活潑可愛的外貌，為人精明能幹，加上敏銳聰明的頭腦，做起事來靈活輕巧，是一個很有原則的女孩子，唯一令人不敢恭維的就是個性倔強，從不肯輕易承認自己的錯誤。不過一般相信造成慕容倩如此倔強的個性是因為從小便學習鑄造之術的緣故。最後特別附帶一點，千萬不能在慕容倩面前提到胖和大這兩個字，否則……..願佛祖保佑你。



## 柔兒

柔兒從小生長在一個遭受詛咒的不祥之地－桃花世居，面對逐漸驢化的命運，柔兒尚保持人身，其中的秘密便在於柔兒的爺爺（也就是桃花世居的村長），從小便煉製各式各樣的名貴珍藥，來抑制柔兒驢化的速度。久而久之，柔兒從爺爺的身上習得到煉藥之術。柔兒由於雙腳行動不便，於是以一隻名叫阿牛的驢子代步，柔兒非常疼愛阿牛，所以千萬不能欺負阿牛，否則柔兒會代替阿牛懲罰你。為了解開詛咒，柔兒及阿牛一起踏上這段未知的旅程。

## 古天才

遊戲中的男主角，年二十五歲，臉上老是戴著奇怪的鐵架子，是一個半調子的冒牌摸骨師，讓人覺得是一位個性迷糊熱心助人，可是運氣實在是不好的人。此人實在是多話至極，他有句口頭禪：我就是術士之霸、摸骨界的帝王－神算天師古天才是也。雖然他本人這麼認為，可是大家卻只知道他是個摸骨師，鮮少人知道古天才曾經學習過奇門之術，其中最擅長的便是化神之術，據說只要得知方法，連傳說中的聖獸都能召喚出來，不過看他一副笨蛋樣，也不知是真的還假的？



## 阿牛

由它那大大的嘴巴及賤賤的眼神，就可以知道阿牛喜歡嘲笑別人，他可是隻會說話的驢子喔，說話惡毒絲毫不留情面，唯一可以制服阿牛的人就是柔兒，在柔兒面前阿牛永遠是個乖巧的小動物。



## 修羅

戴著奇怪面具的他，似一陣風，來無影，去無蹤，不過他不是科學小飛俠。沒有人知道他是誰，他像是沒有感情一樣，不會笑，不會哭，也不會傷心，實際年齡沒有人知道，從沒有人聽過他開口說話，當然也就沒有人知道他來自何方，只知道他是一個用劍高手。



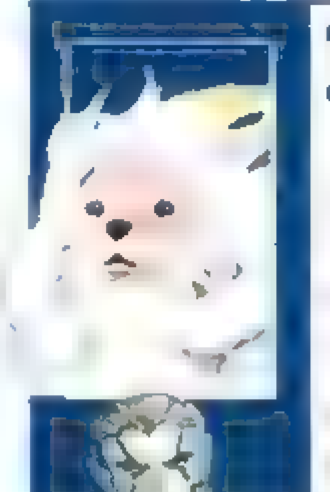
## 摩訶那

靈中界頭號戰將，有著冰冷無情的雙眼，象徵著他冷酷無情的個性，肩上戴著盔甲，手上戴著鐵手套，不善言語，腰際始終都繫著兩把從未出鞘的劍，據說凡是看過劍出鞘的人，都已經消失在這個世上了，希望你能有幸與他交手。



## 小胖胖

年五十七歲，圓滾滾的五短身材，一臉呆呆的感覺，很喜歡吃，什麼都吃，為人善良毫無心機，個性灑脫帶點滑稽，是個可愛的長者。



## 丹丹

３３０歲（換算為人類年齡約１１歲），為毛那毛摩毛波毛荷毛拉毛蜜一族（簡稱毛毛族）中的小毛頭，個性膽小且害羞內向，全身都是毛。相傳毛毛族每位族人都能夠召喚出來自地獄的商人，然而真實性卻有待考據，因為鮮少有人能親眼看見，畢竟毛毛族非常的討厭人類。



# 風色幻想 II

- 研究製造所：弘煜科技
- 販賣流通所：弘煜科技
- 遊戲類型：角色扮演
- 配備需求：P-200 64MB RAM

預定推出日 年 6 月

話說這回以角色扮演型態所推出的「風色幻想 II」又公開了許多閉門資料！？沙雷納當然不會錯過這千載難得的機會嚷！！馬上以突擊形態千里迢迢殺到弘煜科技工坊，將最新的進展帶來給安德烈斯的人民們，且聽沙雷納娓娓道來～。



▲遊戲開始時，受命隻身破壞水藍控制塔動力爐的亞修



▲命之旅團使者－莉芙

## 破壞人偶的身世大公開！

於水藍的侵略戰爭裡，如命中註定般出現於莉芙眼前的冷酷少年。使用著能自由裝卸刀刃、斬擊與射擊皆可的禁忌武器－魔裝槍"黃雨"，總喜歡孤獨一人進行戰鬥，被稱之為「破壞人偶」的炎狼反叛軍卡琳小隊主力。

沒有人知曉這個白髮少年的來歷與過去，僅知道自從他出現於卡琳小隊之後，舉凡各大小戰役裡，這個以盜匪團為基礎所建構的小隊就在亞修強大的戰鬥能力，以及"幻獸憑依"的奇幻技巧帶領下，就再也沒出現任何敗績；不過當然也因為如此，亞修這個在無數戰鬥中皆冷眼面對對手，使用著言語所無可形容的奇幻技巧、並毫不留情奪下無數敵人生命的冷酷少年，自然也就被人所畏懼，甚至排斥了。

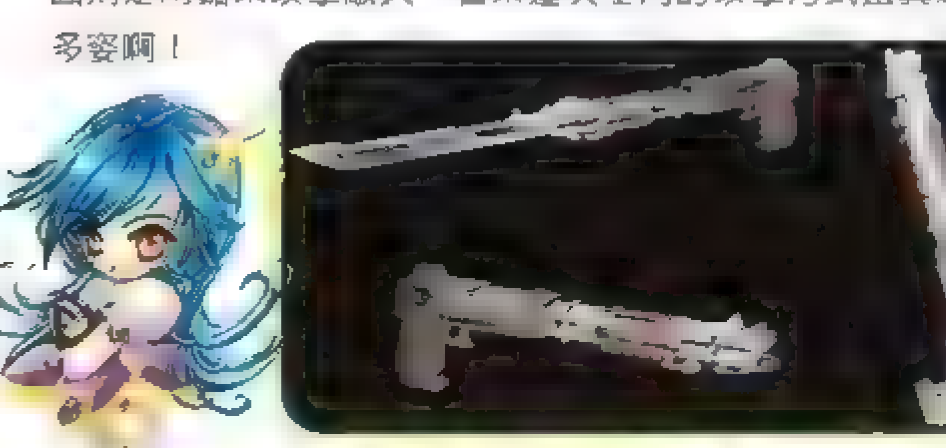
遊戲的一開始，在反叛軍智囊－豺狼西爾蟲的命令下，卡琳小隊以神煌砲之力空襲海上都市水藍。在這場爭奪水藍的攻防戰中，受命隻身破壞水藍控制塔動力爐的亞修與死命阻止動力爐遭到破壞的命之旅團使者－莉芙終於見面！這兩個一碰面便以敵對身份爆發激烈衝突的冷血少年與熱血少女之戰，究竟會為水藍之役帶來甚麼樣的變數？而就在炎狼反叛軍的侵略、精靈巨獸的來襲以及少年少女的宿命大亂鬥中，冷翊的命運又會對還不定的未來帶來甚麼必然呢？

## 傳說中的男主角－亞修現身！

神秘的男主角終於登場了，玩家們可別把上次登場的欲錯當成男主角了喔，不然真正的男主角－－亞修，可是很傷心的喔！？到底這一個在遊戲中被稱為破壞人偶的憂鬱少年有多不同？趕緊瞧瞧吧！

### 亞修的武器－槍刀大剖析！

是的，這次男主角的武器就是－鎗刀，顧名思義就是鎗身的部份加裝了刀刃，玩家們就把它想像成類似太八的男主角所拿的武器就對了，那主角是如何攻擊的呢？是用刀刃砍？還是跟女主角莉芙一樣用鎗射擊呢？答案是"兩者皆有"，據製作小組表示亞修平常是用刀刃在砍殺敵人的，而某部份的技巧方面則是用鎗來攻擊敵人，看來這次主角的攻擊方式還真是多彩多姿啊！



▲男主角[illegible]



▲男主角亞修

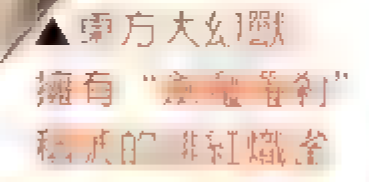
### 亞修的能力－幻獸變系統！

男主角亞修具有可以使用召喚變身的能力，這可不是呼叫召喚獸幫忙攻擊敵人喔，而是亞修會跟召喚獸融合，變成召喚獸的樣子，出現在場上攻擊敵人。首先亞修會先秀一段華麗的變身動作，然後召喚獸出現，接著是合體動畫，再來就是召喚獸出現在場上與敵人戰鬥了，幻獸的威力相當的強，而攻擊方式採華麗光影模式，到時遊戲上市時大家就知道了。

## 東方大幻獸曝光！

鎮守於大陸東方，以千萬輝金鐵所鑄出的魔劍"R CALIBUK"斬盡一切太古惡魔的紫髮少女。在黑霧魔王一夏蓉所引發的創世戰爭中，因為曾獨自抵擋百萬黑精靈大軍入侵東方之島而成為第一個披光輝的女神特別賜與"神格"的人類。

以當時來說，這個隨身攜帶說著人話的奇妙白兔子、有著極端迷糊個性、擁有著"劍魔羅剎"稱號的緋紅劍士，可謂神界最強劍士也不為過。創世戰爭的最後階段，世界樹遭黑霧魔王夏蓉以斷罪之劍挨腰劈斷，為拯救瀕臨滅亡的人類世界，緋紅的熾雀順應最好的戰友蒼藍天使華蘭裘雷之邀而自願成為支撐大地的"四神柱"之一，因而從此成為東方大聖獸的劍魔，將會在甚麼樣的機緣下重新降臨於世呢？


▲東方大幻獸擁有"劍魔羅剎"稱號的緋紅熾雀

## 長達三個畫面的超巨大首領

巨大首領向來就是風色幻想系列的特色，當然已經改為角色扮演形式的這一代是不是也有超巨大的首領呢？上一次本刊所刊出的戰鬥畫面相信很多讀者都對『風色幻想Ⅱ』的戰鬥形態有了基本的認識吧？

在這次公開的戰鬥方式的最新情報中，最特別的就是，其實風色幻想Ⅱ的戰鬥畫面是可以隨戰鬥分鏡自由捲動的唷！！而且不單是如此，當玩家操作角色發動特定必殺技時，配合足足三個畫面的高速捲動所表現出來的戰鬥效果可是非常驚人的唷！！另外，就因為戰鬥場面做了如此大幅度的變化後，應用這三個畫面所組成的超巨大首領當然也就因此出現啦！！就如同這次最新釋出的首領戰畫面，完全實現劇本所描述的「壓迫感」與「巨大感」超巨大首領之戰，可是會讓您感受到無以倫比的衝擊喔！！









## 構築迴異的罪人之塔

沒有人確切的知道罪人之塔已建立了多少年，而它又是如何在一望無際的沙漠中建造起來的。一切成謎的罪人之塔，是倫王國用來囚禁重刑犯的地方，獨特的圓形螺旋狀構造讓囚犯的哭喊跟悲鳴迴繞在塔內久久不散，再加上嚴密的守衛，想從此處逃出生天簡直是癡人說夢，而主角一行人為了救出裡面的重要人物，勢必要挑戰這不可能的任務。

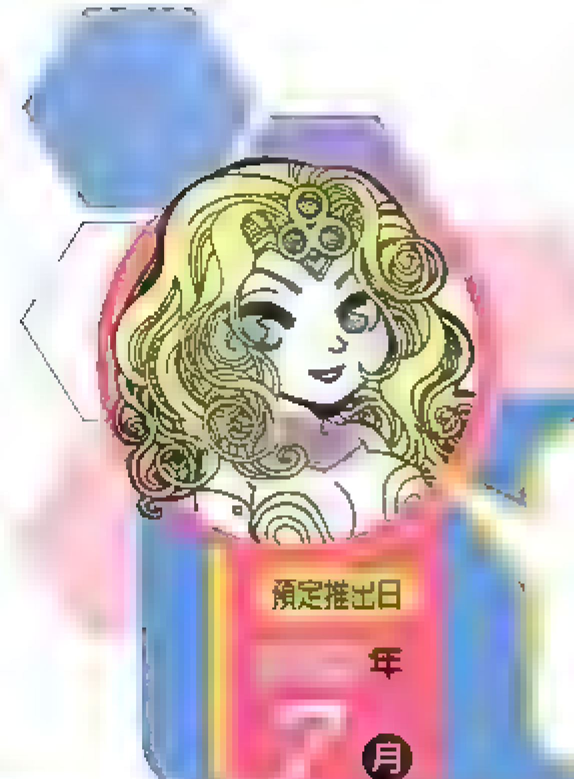








# 三國演義online



研究製造所　中華網龍　販賣流通所　中華網龍
遊戲類型　線上角色扮演　科技需求：[illegible]　連線裝置

預定推出日 [illegible]年 7月

歷經年餘的創作研發，「三國演義Online」即將於七月與兩岸三地的玩家們見面，究竟「三國演義Online」有著什麼樣獨特迷人的地方，與其他三國題材的電玩遊戲有什麼不同呢？各位安德烈斯王國的子民們，我們就來看看吧！

## 三國世界觀

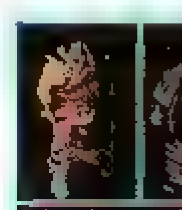


「三國演義Online」以古中國大陸的地理分佈為主要的地圖架構，共劃分成十三個州郡，四十四座城池，在地域分佈上的每座城池會根據所在州郡的不同，發展出各式各樣的民情風俗及城池建築物，造就了每座城池的特色。雖然在各座城池之中都設有官宅、監牢、練兵場、瞭望臺、打鐵鋪、木工房、寺廟、私塾、客棧…等等，但卻因為所在的地理位置、物資產量不同，進而發展出不同的建築風貌！

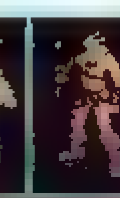
遊戲初期，預計開放十九座城池作為玩家基本的棲身之所，其中許昌、洛陽、襄陽三座城池設定為新手出生城池。遊戲裡每座城池都擁有區域性的都市機能特色，包括城塞之都、商業之都、放牧之都、農耕之都、礦業之都、工業之都六大特色，除了三個新手城屬於均衡型機能的城池之外，其餘的城池將會因為其州郡特產決定各種物資產量的多寡。

## 六大職業設定

遊戲中共有義士、辯士、道士、仕女、巫女、美女六個職業可供玩家選擇，六種職業都有其擅長的武器及職業特技。義士的特技為融合、辯士的特技為竊聽、道士的特技為超度、仕女的特技為開鎖、巫女的特技為醫行、美女的特技為透視。遊戲中設計的任務事件或是團體戰役，都無法只憑單人的力量達成，玩家必須互助團結，巧妙利用彼此間的專長，殺敵達陣完成任務，所以無論是炫麗的術法攻擊或是魄力十足的絕招展現，相信將會讓每位參與的玩家大呼過癮！


義士

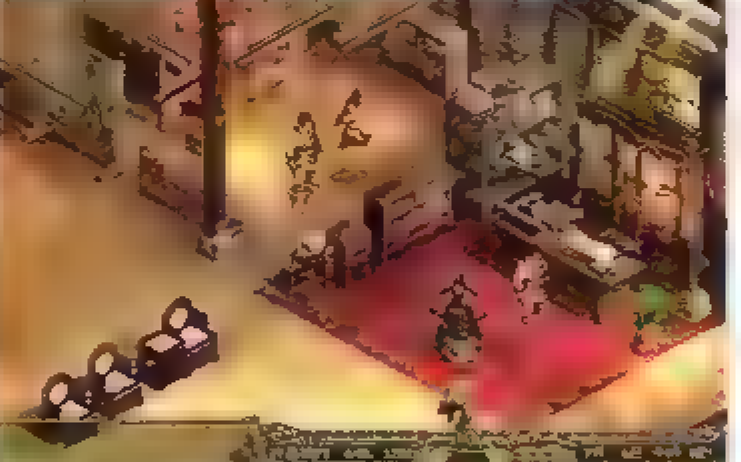

辯士


道士


仕女


巫女


美女



如何有效運用各種職業，將是玩家間比較勝負的關鍵！

## 六大基本屬性

[illegible]

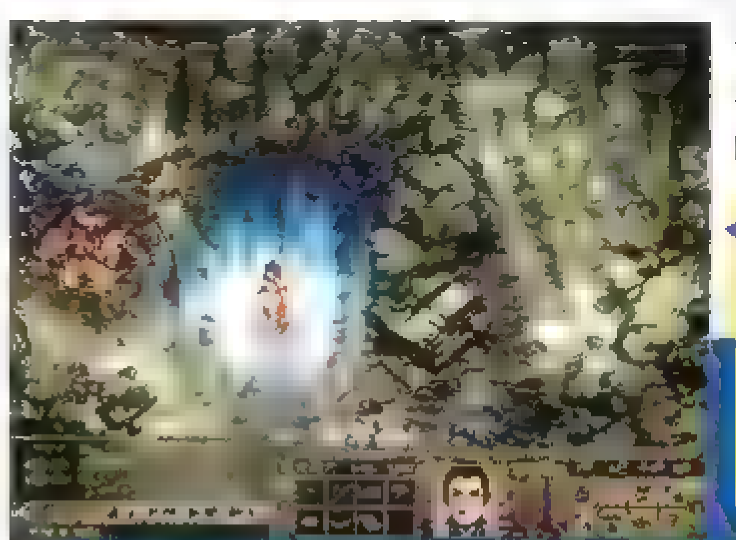
## 首創心理潛質測驗



有別於其他遊戲由玩家全權決定的基本數值，[illegible]

## 即時戰鬥系統

在三國演義online裡，採取即時戰鬥系統，依職業來區分的話，可可區分為二種模式，一種為物理攻擊系的職業，另一種則為術法攻擊系的職業，在物理攻擊系和術法攻擊系之下又各細分出三種攻擊模式。六種職業雖然都有其代表性的戰鬥模式，但是並沒有絕對性的強項職業或是弱項職業，如何選擇主要還是要靠玩家自己的戰略考量喔！



◀依職業來區分戰鬥系統的話，可區分為物理攻擊系，和術法攻擊系的職業。

## 座騎系統



◀馬匹除了可騎乘代步外，更可幫助玩家戰鬥喔！

在三國演義online中，沒有所謂的傳送師，只能依靠各大城池馬廄中所販賣的小馬匹，來提供玩家代步，所有的座騎在玩家初取得時，都是幼馬狀態，玩家需要慢慢培養到成馬才能騎乘，一旦調養得當，除了可騎乘代步外，更可幫助玩家戰鬥喔！這些座騎和人一樣都有壽命的限制，玩家可別當個粗心的主人，又要馬兒跑又要馬兒不吃草，兩三下就把座騎給累死了，如何飼養座騎也是另一門學問哩！

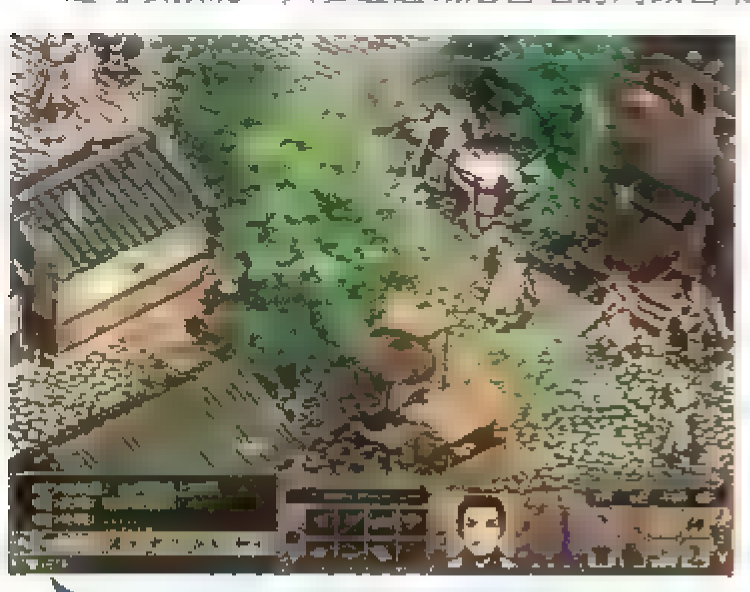
## 義勇軍團及歷史戰役

## 結婚系統

## 天災系統

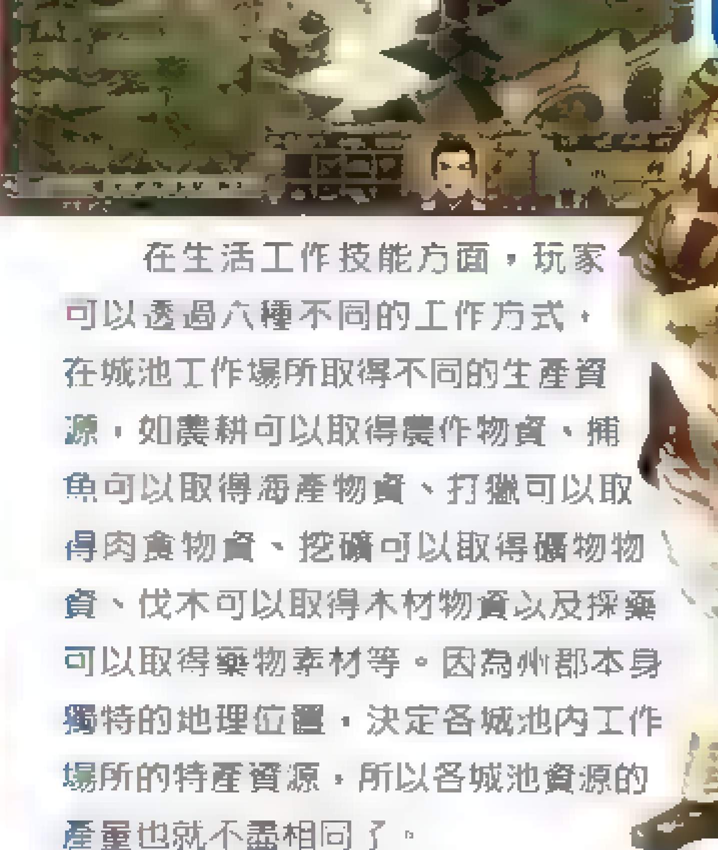
三國演義online設計了天災系統，讓玩家在練功打怪、進階昇等的同時，還可以動動腦筋增進思考應變及挑戰危機處理能力。三國時期，除了兵禍戰亂不斷之外，頻頻發生的天災也是讓人民苦不堪言的毒瘤，中原邊境連年的乾旱造成農耕生產量減少、瘟疫的傳染更讓死亡人數急速的攀升、不定期出現的蝗蟲過境導致農產萎縮、颱風過境破壞了林業商人的生存，地震震垮了賴以維生的家園，更別提那江河沿岸洪水氾濫跟北方暴風雪侵襲的損失了，讓早已不得安居的百姓更加的痛苦，所有的物產都受到了嚴重的影響。

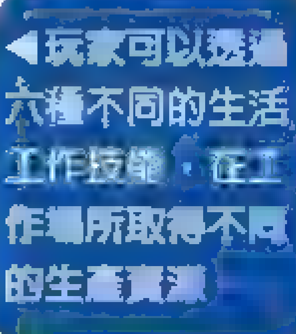
雖然天災的影響這麼的驚人，但是這些大自然的災害還是可以預防，只要透過城池官宅的內政官令，收集各種防災的工具，如地動儀、渾天儀等等，完成防災的工作，即算完成防災的準備囉！



◀天災系統考驗玩家應變及挑戰危機處理的能力

## 生活工作技能





◀玩家可以透過六種不同的生活工作技能，在工作場所取得不同的生產資源

在生活工作技能方面，玩家可以透過六種不同的工作方式，在城池工作場所取得不同的生產資源，如農耕可以取得農作物資、捕魚可以取得海產物資、打獵可以取得肉食物資、挖礦可以取得礦物物資、伐木可以取得木材物資以及採藥可以取得藥物素材等。因為州郡本身獨特的地理位置，決定各城池內工作場所的特產資源，所以各城池資源的產量也就不盡相同了。



# 千年2



研究製造所：Actoz　販賣流通所：亦世泰
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P 200、64MB RAM

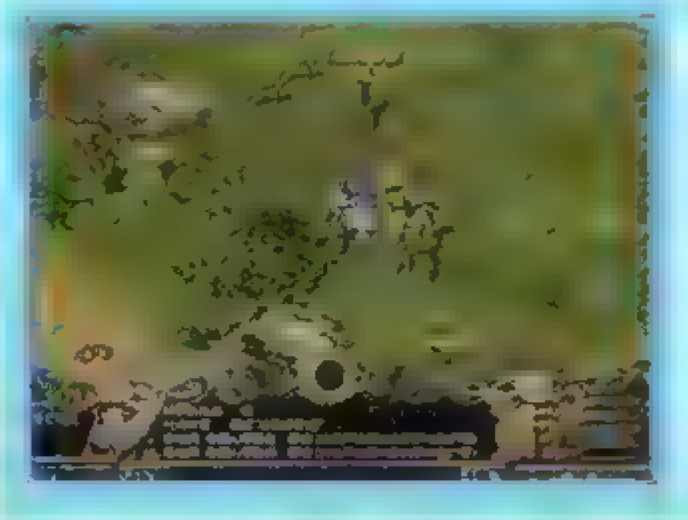
預定推出日
年
月

繼《紅月》之後，去年同樣因聖教士經營不善而停機的《千年》，即將推全新的版本囉！強化過的介面、場景及系統，將讓《千年2》再次攫獲玩家的目光，在眾多的線上遊戲裡頭掙得一席之地。蕾蕾你問我玩不玩阿？這是秘．密！

## 更人性化、易上手的操作介面

在這一版的千年中，針對遊戲的操作介面做了一個相當大的改變，在《千年》裡，所有的交易及任務指派，都必需由玩家手動輸入關鍵字來觸發事件，這造成了許多打字較慢的玩家的困擾。現在這操作方式全都改成了圖形介面，玩家只要輕輕地按幾下滑鼠就可以完成交易和任務指派，操作變的相當的簡單，讓玩家更容易上手。另外，亦增加了新的保管窗功能，每個玩家角色都有一個40個欄位的保管窗，玩家再也不會有東西太多放不下的煩惱。









## 精緻的場景地圖



進入《千年2》的遊戲世界，玩家首先能感受到的是鋪天蓋地而來的濃濃武俠味，整個場景繪製非常細緻，連石頭上的紋路都清楚的呈現在畫面上，讓人有身歷其境的感覺。這一次韓國方面特地將整個世界地圖重新繪製，千年原有的書生和俠客兩張地圖已不再使用，改以名為「長城以南」為主的30餘張地圖，共數十個場景來構成整個千年的世界，有充滿異國風味的陽陰部落、金碧輝煌的門派會館及山裡恐怖的狐狸洞等等景點，讓玩家去冒險。當玩家行走在地圖上時，更可常見到路邊的旗子隨風飄揚，連水池都會有水光粼粼的效果哦！由此可以明顯的感受韓國在遊戲上的用心。



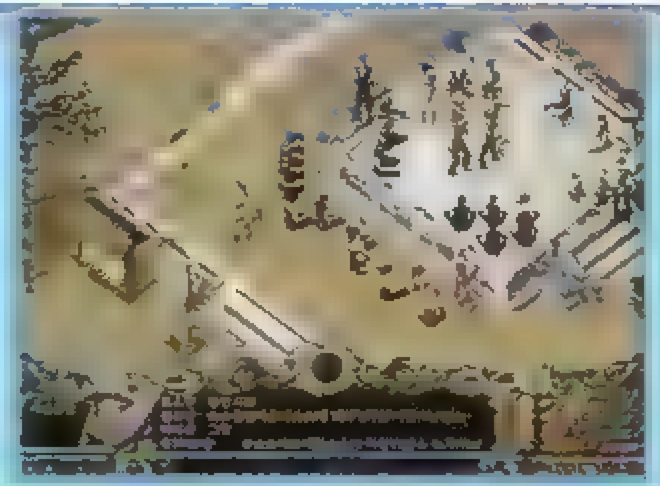




# 完善的紙娃娃系統，自己的造型自己做

遊戲中一共有百餘種的髮型、裝備及武器，再加上各種不同顏色的染劑，讓玩家可以替自己的角色創造出各式各樣的造型。今天你可以是長髮飄逸的氣質美女，明天想變成短髮的俏麗姑娘也行，甚至可以把頭髮和衣服染上各種不同的顏色，愛怎麼變就怎麼變。在《千年2》裡更是新增了數十種的武器和防具，玩家想舉辦一場華麗的秀都不是問題哦！





另外，在武器和防具的設定上，《千年2》也有了極大的進步，在遊戲中將會增加許多的NPC，這些NPC主要擔任技術師的角色，如牛美、風行及陰陽師等等，玩家可以透過解決遊戲中的任務、到礦場採礦、擊敗地圖上的怪物來取得一些元素，再把這些元素交給技術師，就可以重新鍛造你心愛的武器與防具，增加它的攻擊力和防禦力。所以說，下次看到一個玩家在遊戲中拿著一把不起眼的長劍，可不要小看他，他的劍可能是鑲金又包銀的喔！

# 多樣的武功讓你練到手軟

《千年2》提供的武功總數達180餘種，如果包括各種門派武功，可是數不勝數了。遊戲中的武功分為無名武功、普通武功及上乘武功。在最初接觸遊戲時可以修練無名武功，之後可以學習普通武功，等滿足條件的時候即可學習上乘武功。

上乘武功共分為八大類：拳法、劍法、刀法、槍法、斧法、投法、護體及步法。上乘武功比普通武功多了兩種屬性，一個是命中率，在攻擊對象閃躲高的時候，如果命中率高，攻擊失誤的次數將會減少。另一個是巨擊力，就是玩家的角色在受到攻擊後，還能維持攻擊姿勢，不再搖晃。所以在使用巨擊力高的武功時，就不怕對方的低等武功的攻擊，受到飛刀和箭的攻擊的時候連身體搖晃都看不出來，將減少對方對玩家角色的傷害。



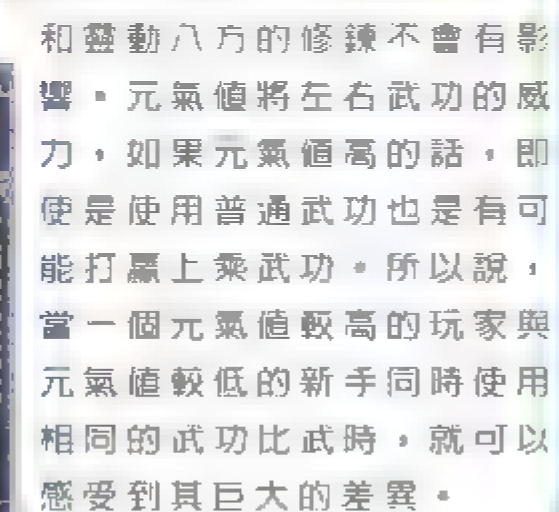




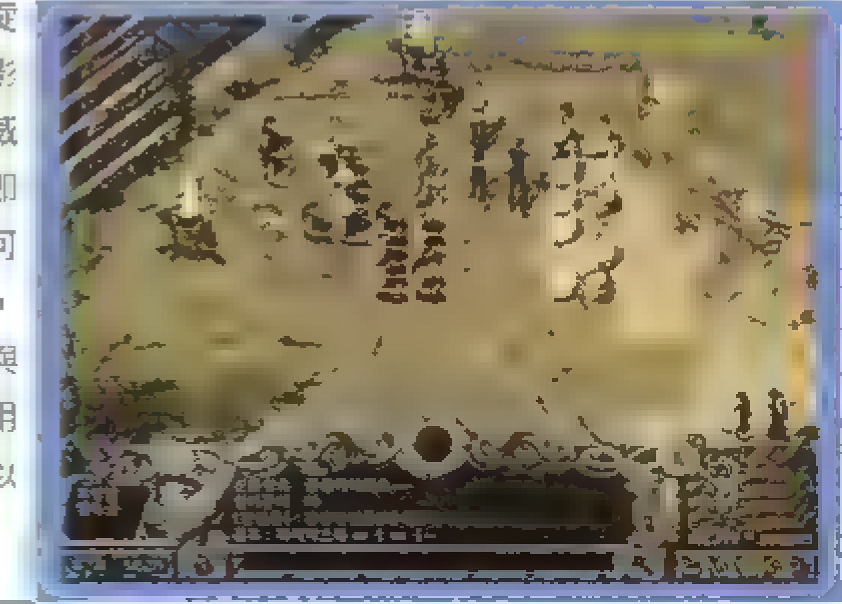


# 元氣值對武功的影響





在《千年2》中，玩家角色屬性中的「元氣」已正式使用，元氣共分為五段，只有在某種武功修練至99.99的時候才會增加元氣的經驗值（不包含風靈旋、靈動八方及門派武功），愈高的元氣值將會讓武功的攻擊力與防禦力增加，但是對風靈旋和靈動八方的修鍊不會有影響。元氣值將左右武功的威力，如果元氣值高的話，即使是使用普通武功也是有可能打贏上乘武功。所以說，當一個元氣值較高的玩家與元氣值較低的新手同時使用相同的武功比武時，就可以感受到其巨大的差異。



今夏‧最清涼

俠客，俠客，

和我一起去冒險！

金庸群俠傳 Online

# 勇闖俠客島 GO!

資料片 金庸原著改編

聽說讓武林中人嚇嚇叫的「賞善罰惡令」又來了……

聽說大明的爸爸20年前去了俠客島就沒有再回來………

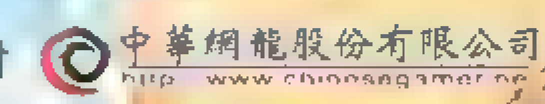
聽說桃花島上迷宮重重、機關……………

聽說冰火島上有冰原有火山還有奇珍異寶………

聽說這一次我們不但可以騎馬兜風，

## 更要坐船出海…

欲知遊戲詳情請上網 jy.chinesegamer.net














有勁的資料片即將破水而出
水中游……
全新伺服器，
等你來勇闖！
拒絕老手欺壓，新人也能
出人頭地，十大高手、
武林盟主就是你！
石破天/插畫家阿則
新武俠航海時代清涼來到
• 新奇海島歷險 • 即時海上大戰
• 拉風騎馬遨遊 • 笑傲古都揚州



最新電玩消息 最強遊戲破關指南 最優東洋遊戲介紹 最IN軟硬體測試報告 最當紅的四合一遊戲專門誌
遊戲世界
GAME WORLD
讓「全家」都感動
遊戲世界
GAME WORLD http://www.ccguce.com.tw
小改版
2002 NO 214
爆量增加兩個新單元
注入雙倍電玩生命力
@-PLAY




少買這一包，有些秘辛你永遠不知道！

內含
- 「武林秘辛」事件攻略本一本
  〈炫紫狂練包活頁式攻略補充〉
- 金庸群俠傳Online遊戲儲值點數250點
- 替身娃娃3隻

插畫家／疑鬧




非知不可

「武林秘辛」事件攻略本

九陽神功秘藏何處？四大天王人在何方？
武林各派有何不可告人的江湖秘辛？
[redacted]
大劒小事全新事件詳細攻略，
任務達成輕鬆愉快，
事半功倍人人嫉妒！

世事爆爆料

替身娃娃比較好

讓你辛苦完成任務得來的裝備、
等級，不因被KO而掉光光！
最強力的武林幫手，
讓你出生入死有保障！

NT$ 399元




中華網龍股份有限公司 http://www.chinesegamer.net

軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com

欲知遊戲詳情請上網 www.chinesegamer.net



劍靈II
幻域封魔
The Chosen Soul
誰是世上痴情兒女
五大幻境邀您遨遊
三大系統供您把玩
在亂世中情海浮沈，
誰能與我真心相伴？
是你嗎？ 還是妳？
歡迎您與我們的主角一同前往幻域
來一段奇幻的冒險旅程
大新資訊股份有限公司
DYSIN INTERACTIVE CORP
www.dysin.com.tw



寶你樂透包!!
有Buy就有"寶"佑!!
樂透隨機送
集卡用力送
脫胎換骨丹
千年靈芝丹
負重袋
NT 29元
包包樂透包包寶
刮去樂透卡卡面上銀漆，替身娃娃、狂暴丹、召喚狼煙、100 點遊戲點數等各式遊戲寶物、點數驚喜快樂擁有！
多多集卡多多送
卡片共分黑桃、紅心、鑽石、梅花等四類共52款，只要收集各種牌色組合寄回，再送脫胎換骨丹、負重袋等超值遊戲絕世寶物！
金庸群俠傳 Online
金庸原著改編



慕容復
誰能挑戰姑蘇慕容?!
以彼之道，還施彼身，天下武學，盡
姑蘇慕容號稱武學兼修百家之長，
專以對手成名絕技取對手性命；
「以彼之道，還施彼身」，
讓天下驚駭，令英雄喪膽！
問天下間有誰可以盡窺武林各派絕學？
乃至丐幫降龍十八掌、少林七十二絕技、
易筋經等各項不世神功？
有誰可以撼動慕容世家的傲世傳奇？
等你挑戰姑蘇慕容，
武林波瀾再起！

## 招式與心法的武學極致攻略！

武功絕招搭配內功心法，任你用北冥真氣發動一陽指、打狗棒法，找出完美配合的心法、招式，發揮震天武學神威、挑戰慕容武林傳奇！



## 自由與開放的多線劇情選擇！

自設人物遊走天龍八部，與段譽、蕭峰、虛竹是敵是友？是否投效少林、丐幫？在天龍的世界中，你將成為怎樣的英雄、梟雄？




## 英雄與命運的劇情參與定奪！

看虛竹巧破珍瓏棋局？與蕭峰血戰聚賢莊？任你牽引定奪原著劇情，英雄命運將有意想不到的重大突破！

## 團隊與機智的戰鬥運用巧妙！

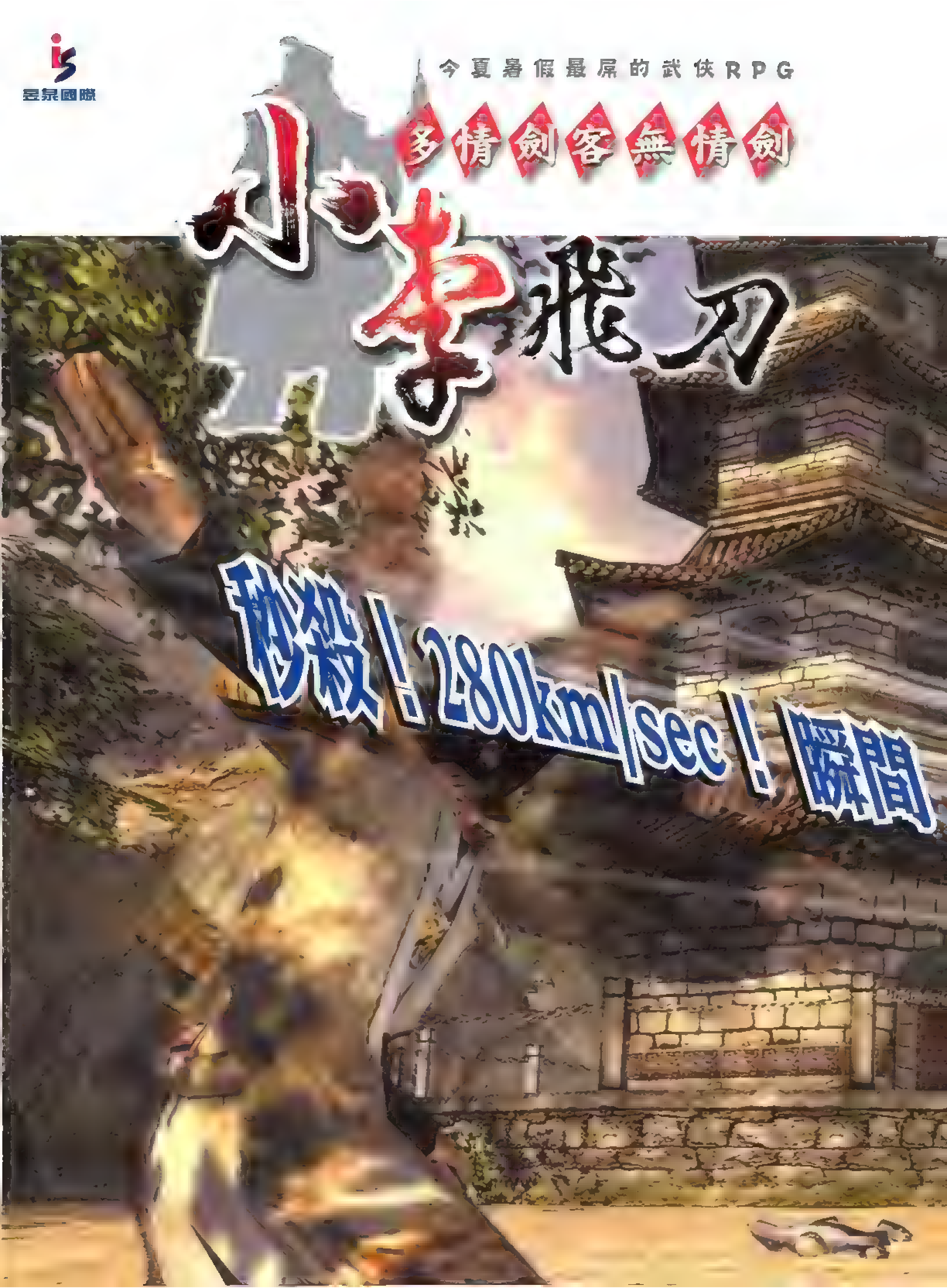
與天龍人物結伴共赴各式驚心動魄的決鬥會戰，依不同的戰鬥目標設定人物攻擊型態，應變組合強勢隊型！




紅紫科技
鼠賊一窩
The Mouse House
5月1日正式上市
有精美禮物要送給您喔~
主角人物 - 西亞圖 8吋玩偶一隻
活動辦法：將本遊戲包裝盒上的〔紅紫科技〕雷射標籤剪下貼在〔回函卡〕上
寄回紅紫科技股份有限公司，即可得到．
網址：www.rpgame.com.tw
客服 e-mail：master@rpgame.com.tw
客服專線：0800-876-666



昱泉國際
GA
GAME ARTS
2002年5月
豪傑再世 烽火遍起
鄭問之
チェンウェンのさんごくし
三國誌™
第一款PS2遊戲移植PC中文版
GA GAME ARTS
昱泉國際股份有限公司
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
http://www.isgame.com.tw
©2001 GAME ARTS / 鄭問
©2002 GAME ARTS / 鄭問，昱泉國際



昱泉國際
今夏暑假最屌的武俠RPG
多情劍客無情劍
小李飛刀
秒殺！280km/sec！瞬間




# 超值首發版預約全省行動開始！

## 請速至各大電腦遊戲門市搶訂！

- 緊張對峙、血脈噴張！新概念動態戰鬥系統！
- 精髓再現！駭客任務式戰鬥特效運鏡！
- 兩岸美術動員！昱泉式精緻場景再推高峰！
- 恩怨情仇、錯綜複雜的互動式遊戲劇情！
- 深入人性！自由靈活的關鍵式交談系統！

## 無痛感、百人飛刀擊殺技


金庸大師重出江湖？
令狐冲退出第一男主角？戚家軍李童領銜演出！
五嶽劍派碰上日本浪人～狂掀一場武林風暴～
單獨玩◇體驗小說以外的更大武林風暴，遊戲內容超越笑傲江湖系列！
連著玩◇國產第一款具備網路連動單機版遊戲招式武功可上笑網自成一派！
東方再起
笑傲江湖2 外傳
2002年3月29日再戰武林群俠！

# 昱泉國際學生笑傲超值優惠專案 GO

## 同學們你想打贏東方不敗嗎？

## 取代令狐沖正是時候啦

## 支持正版的時機到了，趕快展現大俠風範吧！

## 全班一起加入 豐富獎品等著你們…

玩玩**昱泉國際**所為您備的優質好 game ，相信不只讓您功課一級棒，頭腦也壯壯喔～
大家同學招同學，一同來玩 game！

**還可以參加抽獎！**

辦法及拿獎品方式如下：

● 凡集合班上同學5人（1組）購買笑傲江湖2外傳之東方不敗，皆享有[illegible]惠價

● 笑傲江湖2外傳之東方不敗 ＿5＿套　金額＄＿2290＿元每套＄458元（定價＄588）

**付款方式：**

***信用卡**

訂購笑傲江湖2外傳＿5＿套，總價：＿2290元＿

我要用以下信用卡付款：□ VISA □MASTER □聯合信用卡

信用卡號：＿＿＿－＿＿＿－＿＿＿－＿＿＿

信用卡有效期限：＿＿年＿＿月

訂購總額：新台幣＿2290＿元整（含運費）

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿

授權碼：＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）

聯絡電話：日＿＿＿＿夜＿＿＿＿

E-MAIL：＿＿＿＿＿＿

收件人：＿＿＿＿＿＿

寄件地址：

＿＿＿＿＿＿（限寄同一地址）

***劃撥帳號：41941885**

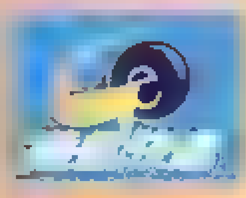
***戶名：智冠科技股份有限公司**

（請於劃撥單背面通訊欄中註明：參加遊戲快遞－笑傲超值專案）

上網路訂購：**遊戲快遞商務網站**

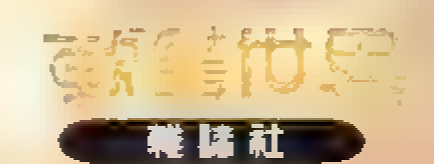
**www.gamexpress.com.tw**

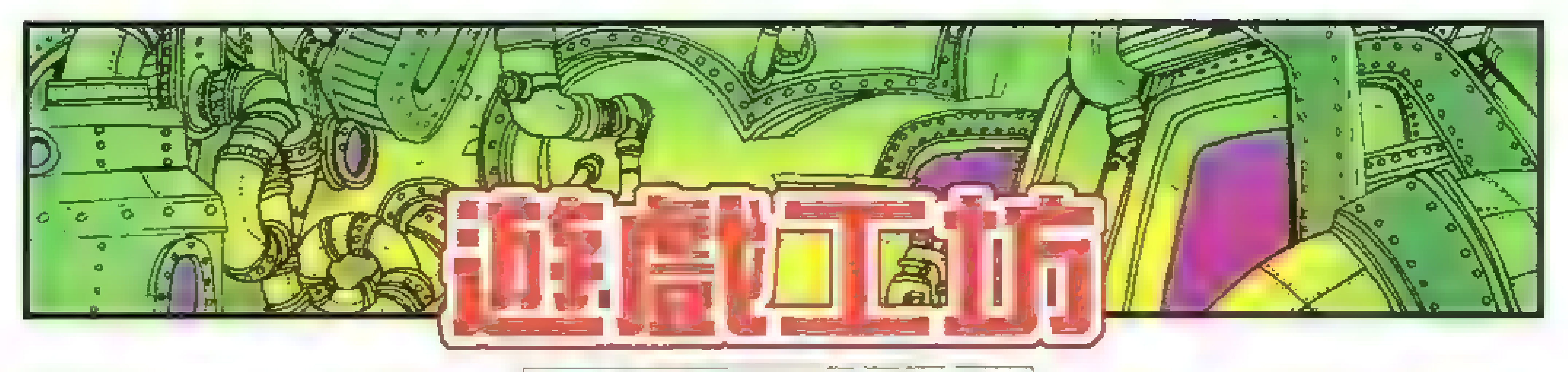
***活動日期：2002年4月15日～5月31日**



本刊需要七個工作天為應處理訂單
本刊保留接受訂單與否
訂閱客服專線：07-8154917
訂閱傳真熱線：07-8154921

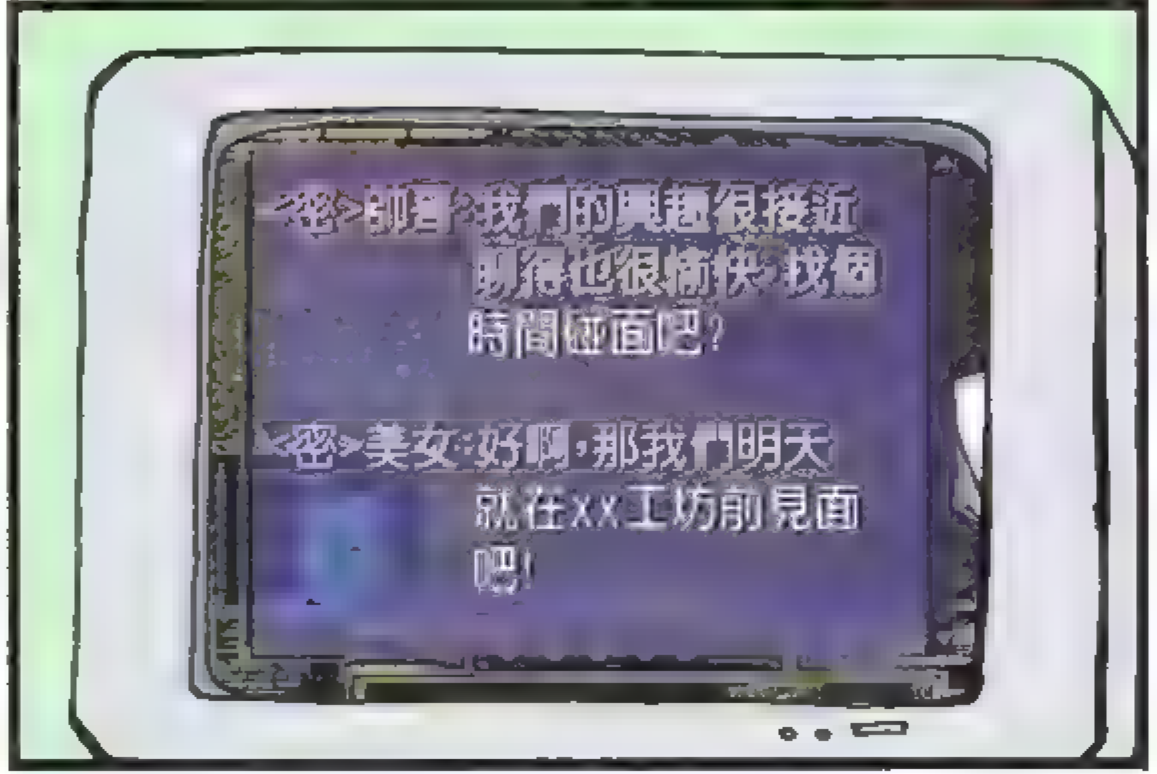
**昱泉國際股份有限公司**
106台北市信義路4段296號15樓
TEL：(02)2705-0222 FAX：(02)2705-0222




遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


最近王國流行玩網路GAME交友的遊戲。
找女的來試試看吧!


我們的興趣很接近
聊得也很愉快,找個時間碰面吧?
<密>美女:好啊,那我們明天就在xx工坊前見面吧!


咦?
這麼容易就約出來了,該不會是母恐龍吧?

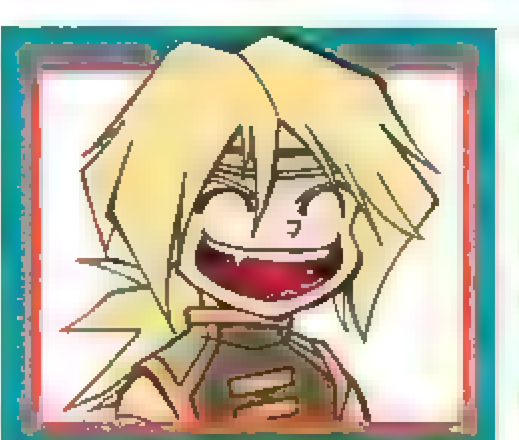

第二天。
XX工坊門口。
喔喔喔!!是我喜歡的長髮美女!!賺到了!!
XX工坊


呵呵呵~我小藍的易容術天下無敵………
阿雷斯這次死定了!!
啊~好緊張~我一見到美女就會口吃~

# 亂世梟雄

預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：大新工坊　＊販賣流通所：協和工坊　＊遊戲類型：策略　＊科技需求：PII-300、64MB



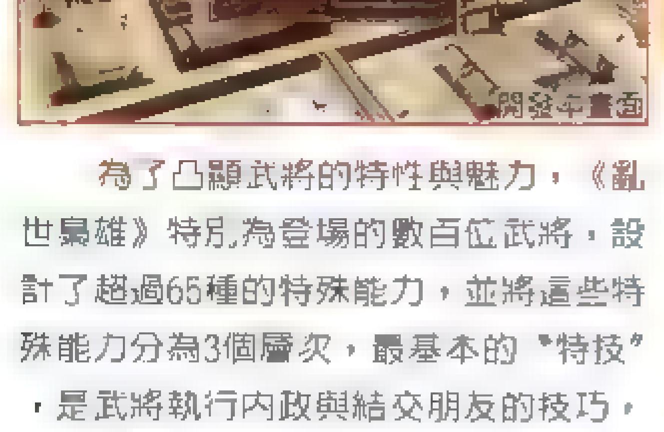
小藍：呵呵^^～我小藍在《亂世梟雄》中扮演真命天子李世民，看看看看自己跟真的很像的耶！^^　對不對啊，茜茜～

茜茜　對啊！～^^小藍哥哥真的像469在穿衣服耶^^

小藍：嗯～在《亂世梟雄》中有個才貌雙全紅拂女，茜茜給我過來，我今天一定要把你打的像滿頭全包的豬頭女～妳以為我聽不懂什麼是469啊^^!!

註：「469」台語為「死老猴

遊戲中也會出現許多可以增加武將能力的道具、寶物喔！



開發中畫面

## 化身亂世豪傑　再創大唐顛峰



開發中畫面

英雄，是一種放諸四海皆準的價值，而不為特定朝代、特定時空所獨有，於是，三國豪傑名揚千古、隋唐英雄萬世流芳，繼以《三國演義》為藍本的策略遊戲大行其道之後，在《隋唐演義》中按耐跆已久的能人異士們，終於準備以《亂世梟雄》這款遊戲，再次奪回自己盡情揮灑的舞台。

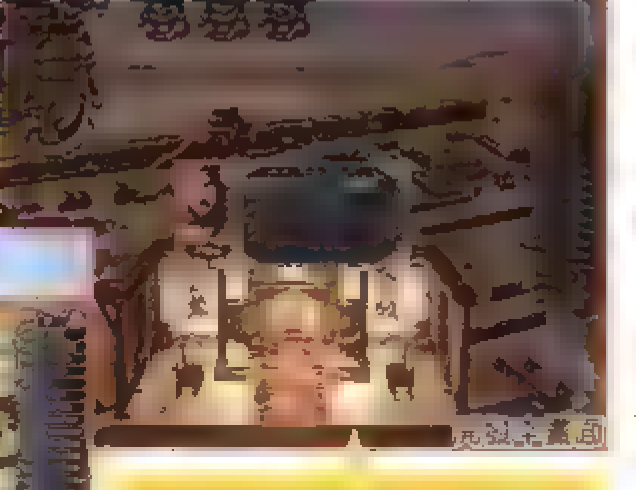
玩家在《亂世梟雄》這款遊戲中，將會從真命天子李世民、才貌雙全紅拂女、一代豪俠虯髯客、福將程咬金、神機妙算李靖及少年英豪羅成……等數百位隋唐群英之中，擇一扮演哦！隨著玩家身份的不同，遊戲中會有在野人士、一般官員、城鎮太守，乃至一國之君的生存之道，例如當玩家還是一名在野人士時，可以無視於時局的動盪，當個閒雲野鶴、雲遊四海、尋訪古蹟名勝、廣交天下豪傑的雅仕，一旦投身官場仕途，那麼相對的權利與義務也隨之而來，玩家不但要在亂世的征伐殺戮中，設法生存，更要有經世濟民的抱負與胸襟，朝著一統江山的目標邁進！如果玩家不想用歷史上的角色，介入這個亂世，也可以自創人物，完成另一場屬於自己的霸業！



開發中畫面



## 隋唐群英　[illegible]

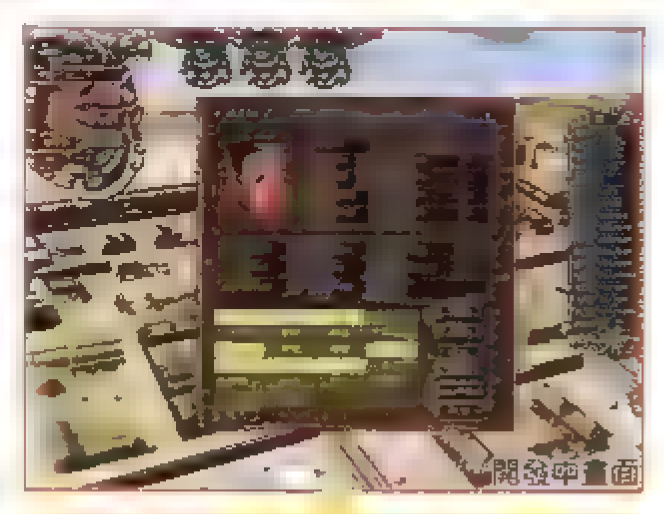


開發中畫面

多多拜訪其他武將、建立良好的關係，就有機會獲得技能的傳授喔！

為了凸顯武將的特性與魅力，《亂世梟雄》特別為登場的數百位武將，設計了超過65種的特殊能力，並將這些特殊能力分為3個層次，最基本的〝特技〞，是武將執行內政與結交朋友的技巧，例如有了宗教這項技能，在推廣宗教時就會較為容易，有了醫術的技能，就可以為生病的武將進行醫治；而第二個層次的〝計謀〞，則是標榜武將領兵打仗的技巧，可以趁敵人不注意時，發動〝奇襲〞，或是當其他將領陷入危機時，策動〝急援〞而解圍，所謂千兵易得、一將難求，一個能力優秀的武將，往往左右了戰局的勝負。

至於第三個層次的〝武將技〞，則是武將個人的武藝修為，在武將的〝單挑模式〞中，有著關鍵性的地位，而且也將武將的特色表露無遺，例如福將程咬金永遠只有前三招特別厲害的〝程氏　絕斧〞、蓋世太保李元霸揮舞　雙一百斤大錘（關羽的青龍偃月刀也不過八十幾斤）所使出的〝無敵霸王錘〞，都是令人聞之色變的成名絕技；由於遊戲中每一位武將的武力、智力、魅力與政治力等參數，都有所不同，在技能的特性組成上也有所差異，因而造就出遊戲中，形形色色的武將風貌，當玩家使用不同的角色進行遊戲時，所感受到的樂趣也會有所不同喔！



開發中畫面

因為每個角色都有自己的專業背景，所以多嘗試不同的角色，就可以從不同的角度來參與這段歷史

## 天下無涯：群雄共逐



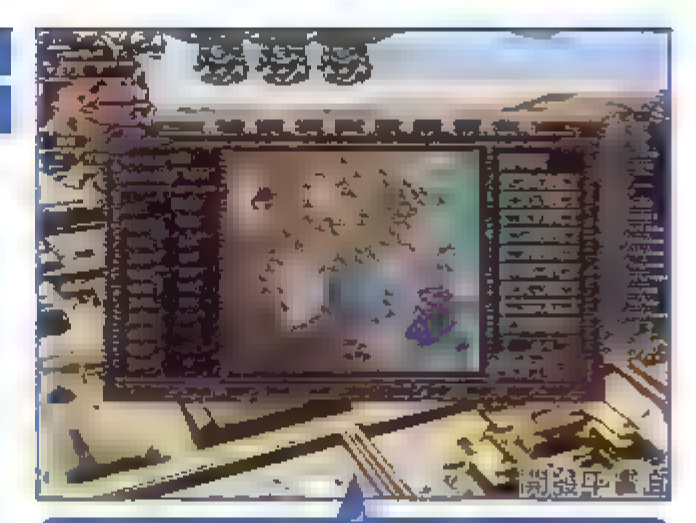
不登長城非好漢！玩家在遊戲中要如何才能登上長城呢？真是令人期待！

雖然五胡亂華造成中原2百多年的動盪不安，但是在這段時間裡，土地的開發與百姓的生聚，卻一刻也不曾停歇，於是，在《亂世梟雄》的世界裡，參與這場亂世的的重要州城，高達91座，每一個城池的地形、環境、物產及民情各不相同，而且還會隨著四季的變化，呈現出不同的風貌；在城池的治理上，玩家除了可以透過農事、商業、技術、治安及城牆防禦等基本措施來滋長國力之外，還可以培養畜牧以富國、開發礦產以強兵，甚至透過宗教的教化，撫慰亂世中悲苦的民心；如果玩家有朝一日，成為一方之霸，無法同時兼顧所有的城池來那麼只要透過功能明確的委任系統，讓手下的太守們瞭解發展目標，他們一樣會把國家治理地井井有條喔！

不過，既然是征戰連年的亂世，自然不可能讓玩家與世無爭地專心治理自己的領土，當敵人入侵或玩家向外征伐，遊戲就會聚焦在城池周邊的曠野，讓兩陣對圓處的地理擊緻，一覽無遺，在某些地區，遍佈山地丘陵，不利馬匹行動，而某些地區，佈滿沼澤濕泉，象兵在此所向披靡，玩家必須善用地形與兵種之間的適性，才能在戰鬥時制敵機先



[illegible]



遊戲中廣大的地圖，顯示[illegible]之路的漫長與艱辛，幸好完善的委任系統，可以幫玩家減輕不少負擔



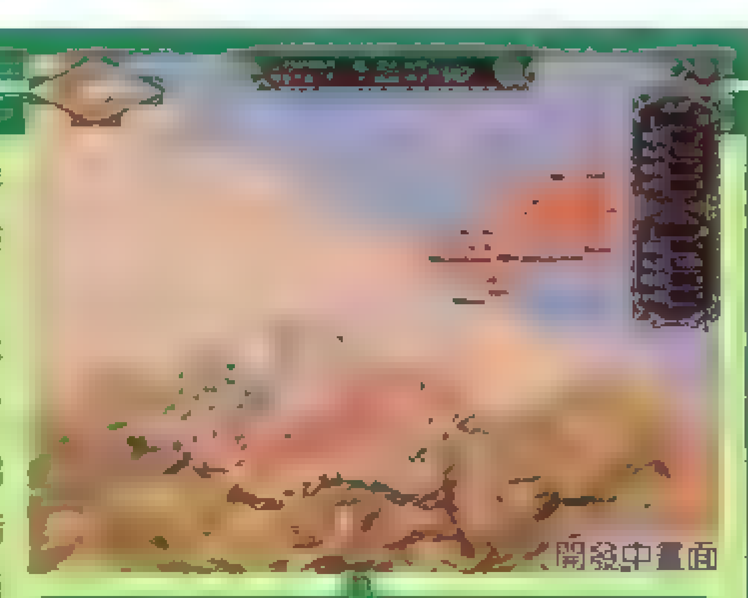
城中的人民會在玩家需要的時候，提供諫言，讓玩家瞭解城中的現況

，掌握勝利；如果防守的一方不欲接戰，也可以退守城池之中，依恃自己平時費心經營的高牆深壑，打一場艱辛驚買的守城戰！

## 回合戰略：即時戰術

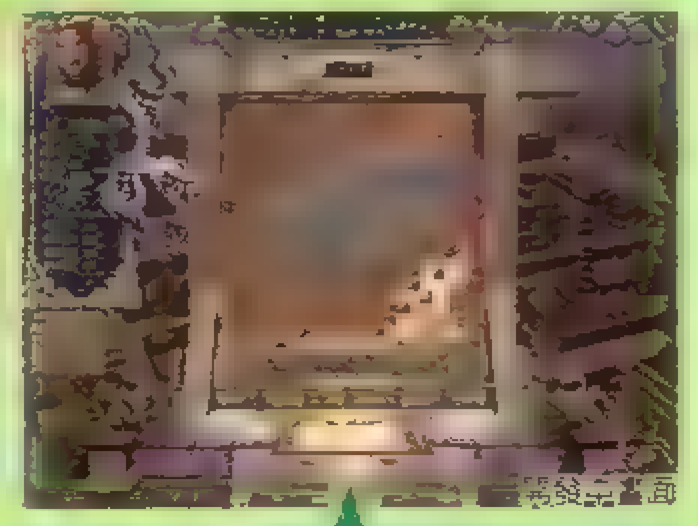
《亂世梟雄》的戰鬥，融合了回合與即時兩種模式，在正式戰鬥開始之前，玩家必須先參考地形，決定各將領所率領的兵種，如：弩兵、步兵、騎兵、鐵騎兵、象兵等等，並與其他將領參與軍議，決定進入戰場的部隊配置與策略；正式開戰之後，遊戲會以傳統的回合制戰棋，供玩家調兵遣將，並運用武將特殊的計略，當敵我雙方的部隊短兵相接，遊戲就會更深一層地聚焦在這2個單位上面，遊戲模式也會由回合制轉換成緊張刺激的即時制。

在即時的戰鬥過程中，每個武將所率領的部隊，都會化為數個"群組"，並依玩家的需要與兵種特性，擺出雁形、長蛇、金鎖、四象、三才、箭矢……等11種陣形，每一種陣形各有其不同的特性，例如箭矢陣配合騎兵突鋒、四象陣搭配象兵攻守等等，戰場上，除了士兵之間的廝殺之外，在各戰陣之間往來衝突的武將也不可忽略，玩家必須適時發揮其特殊技能，率領部隊贏得勝利！玩家可不要以為這個即時模式，只是兩個部隊之間的對抗而已喔！當兩軍交戰的時候，如果同時跟其它部隊相鄰，那麼這些部隊也會立時加入戰鬥，以方格式的戰場為例，可能會有9個部隊同時投入戰鬥，形成一場數萬人之間的即時大會戰！



[illegible]

豐富的武將絕技與特技，讓武將的單挑模式魄力滿點



美觀的軍議畫面，讓玩家對於戰情的掌握[illegible]一目瞭然

# 戰神：狂神天威2 Warlord BattleCry 2

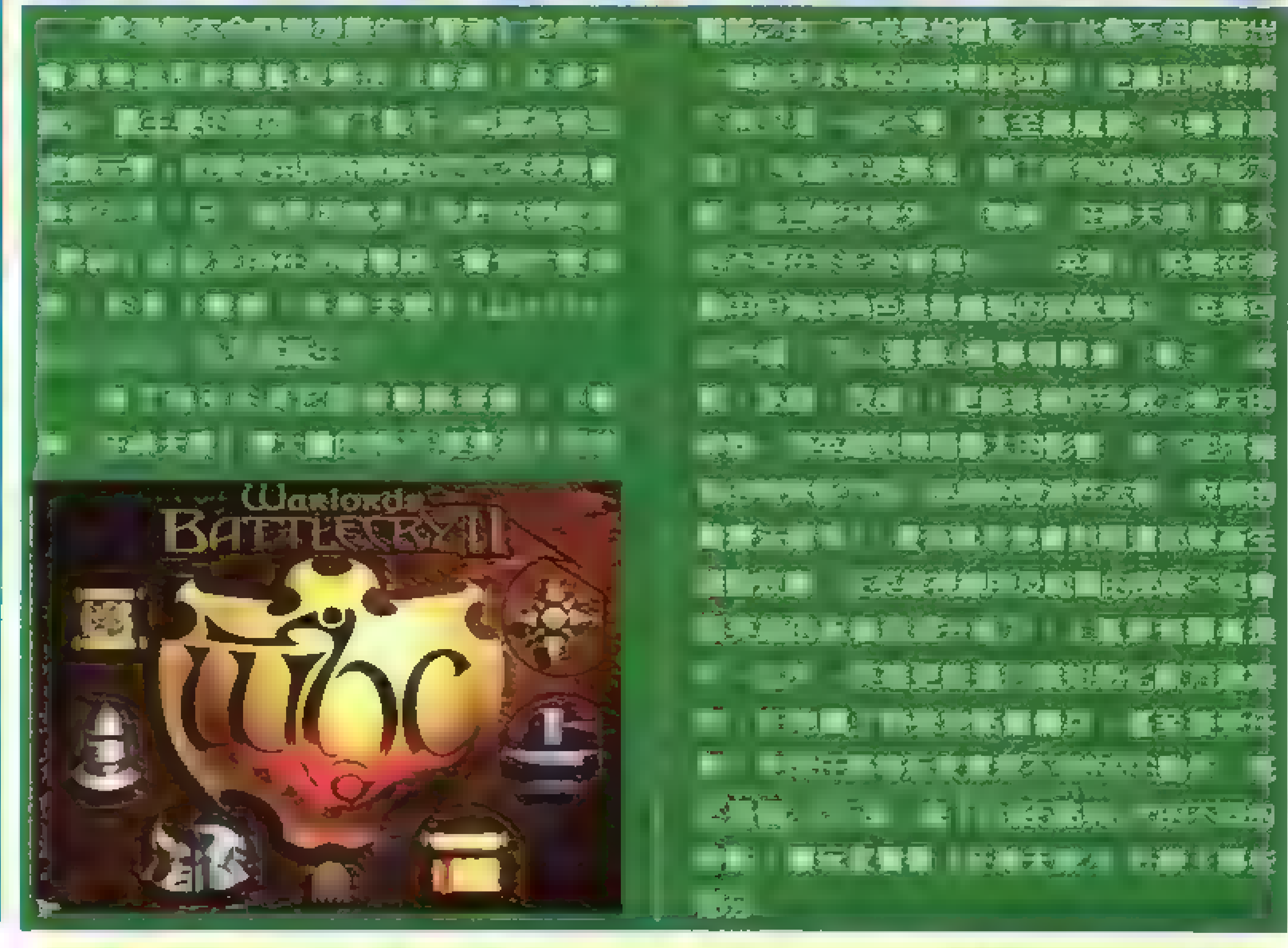
預定推出日 5月

＊研究製造所：Strategic Studies Group　＊遊戲類型：即時戰略　＊販賣流通所：英特衛多媒體聯合國　＊科技需求：PII 300、64MB



哈哈……自從拿到魔獸3的beta版之後，每天都在battle.net上狂玩，不過目前正式版還未推出，無法跟大家一起決戰魔獸3、分享對戰心得，不過沒關係，最近還有一個即時戰略的強作即將推出，那就是《戰神：狂神天威2》，所以在大家等待魔獸3的同時，可以考慮先拿這款遊戲來解解饞吧^^

## “回合制戰略”進化成“即時戰略”







## 一 將《戰神》系列原本的世界設定再加深度

兵種的平衡性一直是即時戰略遊戲中最重要的，而《狂神天威2》沿用從《戰神》一直到《狂神天威》1代的設定，其平衡性自然不在話下，也讓原本廣大戰神迷們能很快融入遊戲中。而在2代，設計小組再次作出驚人之舉，這次遊戲中的種族竟高達12種之多，完全不重複的兵種更有140種，4種職業的英雄能學習近100種法術！從這麼龐大的設定，玩家可以看見《狂神天威2》的野心有多恐怖。設計小組也承諾『擴增兵種絕對是在平衡的最高原則下進行，所以絕對擁有絕佳的平衡性』，因此玩家也不用擔心《狂神天威2》的平衡性。



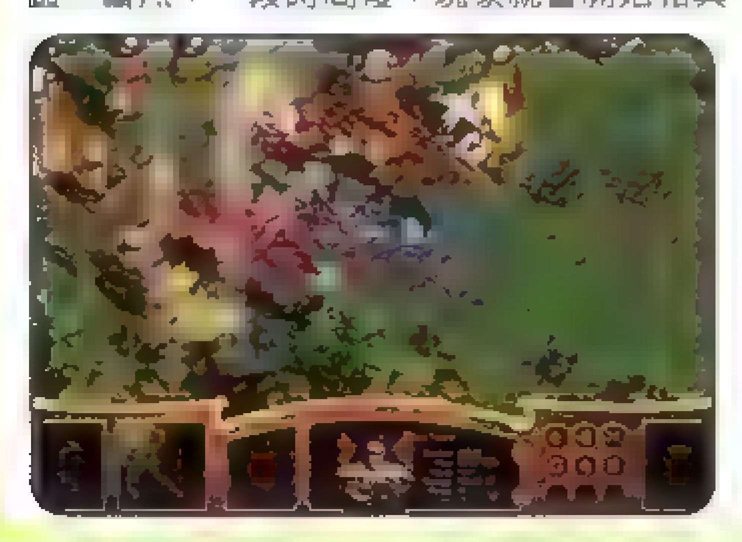
## 二 將《戰神》系列中原本就出類拔萃的人工智慧再加以強化

號稱是《戰神》最大賣點，同時也是戰略遊戲中最強的人工智慧，這次有大幅度的強化，敵人的戰術不但多變，而且有自動學習功能，同樣的戰術絕不能對電腦用第二次！原《戰神》設計小組的AI設計功力將在《狂神天威2》中再顯神威。這也是為什麼玩家只玩《狂神天威2》的單人遊戲模式，仍然會有無窮樂趣的原因。



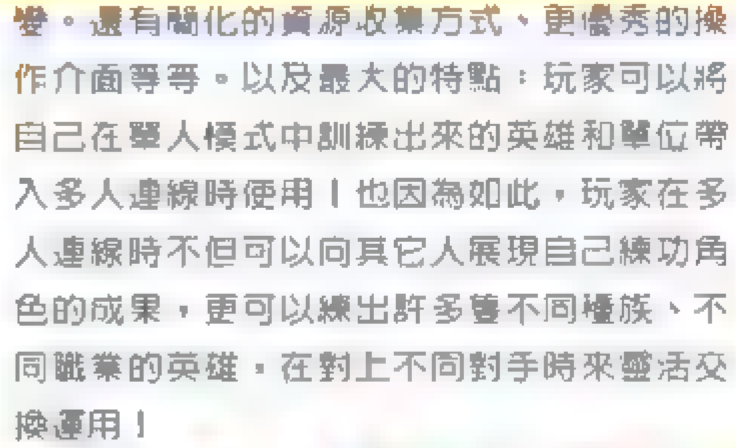
## 三 新型態的戰役模式

在《狂神天威2》的單人遊戲中，新增了種新型態的戰役模式。此模式中，世界大陸分割為近50個地區，玩家所選的種族和其它11個種族一開始各只擁有1個地區，遊戲目的則是統一全大陸。此模式玩法有點像是玩家們熟悉的《三國志》模式，玩家必須先判斷自己的兵力多寡，然後先攻下鄰近的弱小地區，等兵力強化後再慢慢吃掉較大的地區。當然，一段時間後，玩家就會開始和其



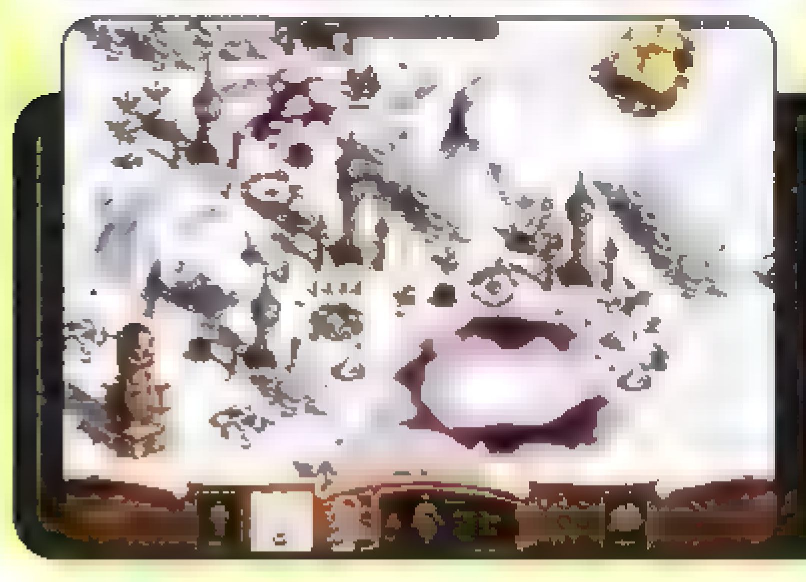



它種族相鄰，這時戰爭就會愈來愈吃力，等到後期全大陸只剩下3、4個種族時，整個戰爭就會白熱化，甚至呈現拉鋸戰！玩家也可能在某些重要據點被2個以上的敵軍圍剿！這種玩法不只考驗你的即時戰略功力，更考驗你對局勢的掌握和判斷力。而更大的好處是，你可以用12個種族玩上12遍！如果再加上你選擇的英雄職業不同，《狂神天威2》可說是讓玩家玩到欲罷不能！



## 四 更棒更強的多人連線模式

說完了單人遊戲部份，接下來則要說到的《狂神天威2》多人連線，當然，設計小組也很明白「多人連線才是即時戰略遊戲能否永存的關鍵」這道理，所以這次他們也針對多人連線的遊戲性作了大幅改進，其中包括了：強化部隊AI（玩家甚至可以從官方網站下載許多不同性格的AI給你的部隊使用），讓玩家指揮的部隊能作出更完美應變。還有簡化的資源收集方式、更優秀的操作介面等等。以及最大的特點：玩家可以將自己在單人模式中訓練出來的英雄和單位帶入多人連線時使用！也因為如此，玩家在多人連線時不但可以向其它人展現自己練功角色的成果，更可以練出許多種不同種族、不同職業的英雄，在對上不同對手時來靈活交換運用！





## 五 即時戰略系統完全昇華

在《狂神天威》2代中，除了角色扮演要素加強外，即時戰略要素也沒有被遺忘，更加入許多新點子，像是每個種族都有一個超強單位：巨神兵（野蠻人的巨神兵是風暴之神－坦帕斯，不死族的巨神兵則是不死神－毀滅之王……等等），在戰爭過程中，玩家就算被逼得只能死守一小塊地，可是只要能以空間換取時間，召喚出最後巨神兵，戰局甚至有完全逆轉的可能性！諸如此類的新要素非常多，絕對讓喜好即時戰略的玩家能有全新體驗。

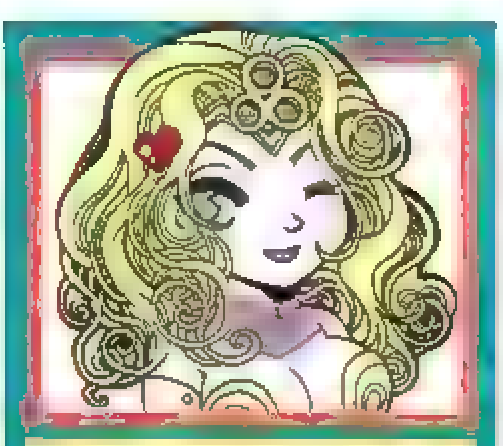




# 愛的火花

預定推出日 6月

＊研究製造所：華聯國際　＊販賣流通所：華聯國際　＊遊戲類型：聊天平台　＊科技需求：PII 200、64MB RAM



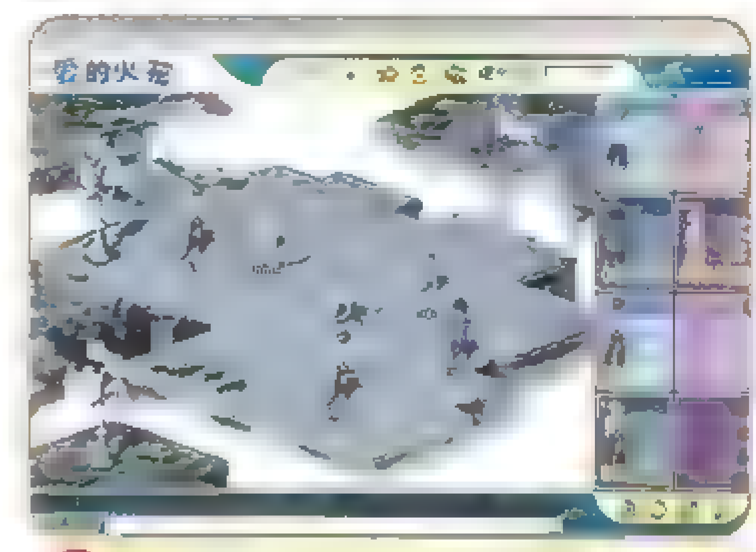
這是一個線上聊天平台，換句話說，就是專門用來交網友的，或是已經認識的朋友也可以一起來玩玩看喔！大家可以在這一起做心理測驗、一起玩遊戲，最後再看看對方和自己的速配指數如何，是一個蠻新奇的交友軟體喔！

## 願世間男女都能找到心之所屬

線上聊天找伴不稀奇，幫你篩選優良品種的男人和女人！

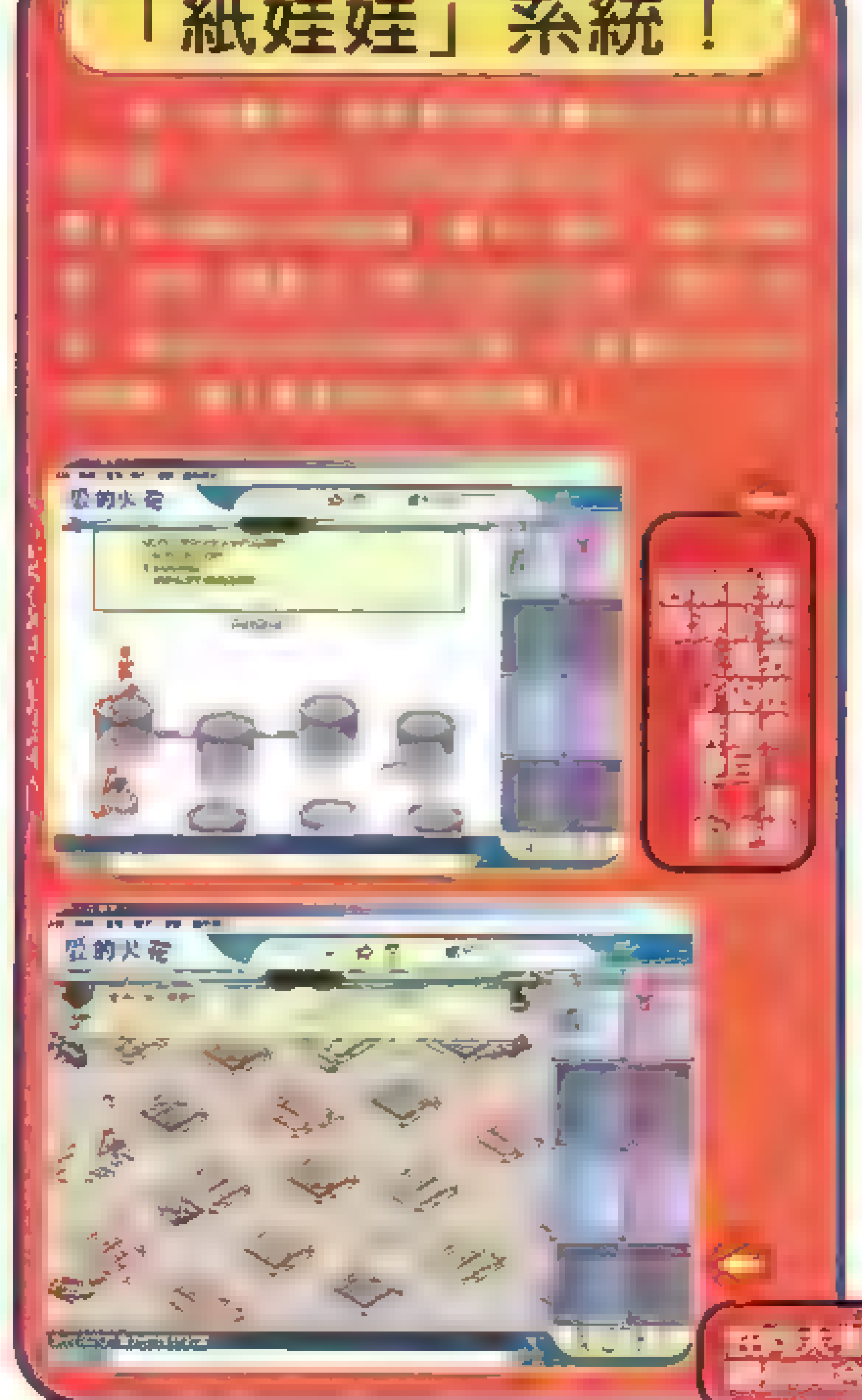
線上聊天室何其多？但是身為最新潮的網路一族的男男女女，到底在聊天室裡遇到多少恐龍？變態？或者白目的網友呢？老是在打字和打屁中被迫認識各種稀奇古怪的網友，會不會讓你覺得乏味呢？同樣的色調、介面位置，你還是呆在一成不變的聊天室裡面嗎？嚴有愛心的小愛小姐將帶領你進入「愛的火花」，體驗另類的網交活動。

首款以線上交友平台為設計的遊戲「愛的火花」，在這盛春時節，與各位時尚男女們見面囉！清爽的介面、親切的情緒指令、眾多聊天主題館……，讓線上聊天室變成一間活潑、視覺新鮮的遊戲！讓你跟各種網友透過各種小遊戲相識，這個男孩子或女孩子到底有沒有耐心？心地好不好？有沒有常識？反應好不好？這些小遊戲將會幫你篩選各種不同類型的男孩子或女孩子，讓你們能夠更進一步認識！目前遊戲還繼續在新增各式功能中，像是新的道具、紙娃娃創造、聊天遊戲間、命理占卜等。



大家準備好了嗎？開始遊戲囉！

## 「紙娃娃」系統！



## 誰是我的好朋友？歡迎加入！



好玩的[illegible]遊戲，考驗你的反應力，還能幫助愛人或是陷害情敵喔

想要跟之前聊天聊得很愉快的網友繼續聯絡，在下次上線時希望能一下就找到他，那該怎麼辦？這時候，在分別前，把他加進你的好友名單吧！你將可以看到對方的大頭像，還有你們之間關係的緊密度。在下次上線時，不僅可以馬上知道對方在不在線上，還可以透過郵件功能，將道具和情書寄給對方！

## 道具系統讓你對心儀的對象表現最大情意！

在遊戲中每個人都有郵件頻道，在郵件中就擁有道具的寄送功能，你除了寫信給心儀的對象外，還可以寄送禮物給對方，讓對方感受到你的誠意；而這些道具可以讓對方獲得增加魅力點數、屬性點數等驚喜哦！



手指跳舞機，抓準節奏考驗你的反應！今晚最炫就是你！

# 藉由遊戲的進行，睜亮眼睛好好觀察吧！！

當你決定好角色之後，就可以進入遊戲的聊天介面。要是經過一番天翻地覆、天南地北聊得超愉快的話，想要更進一步了解對方的行為，那就要經過「愛的火花」的小遊戲的考驗囉！選擇你喜歡的約會地點，導遊小姐小愛就會全程為你解說這一趟線上遊遊旅程。目前「愛的火花」遊戲內容分為三大部分，一是聊天介面，二是小遊戲進行，最後就是重頭戲：配對。在小遊戲進行部份又細分為以下數種：

## 兩人小天地

速配成功的玩家將被傳送進另一個愛的「談天說地」，享受兩人獨處的時間。這時候就可以盡情的進行兩人之間的悄悄話對談囉！只有兩個人在，也會有點小小的害羞哦！

## 性向大考驗

每位玩家根據系統提出的題目選擇「yes」或「no」朝遊戲場地中央配對台前進，當參與遊戲的玩家均到達中央配對台後，開房玩家可按下「Start」鍵進入下一個遊戲單元。

這個單元主要是針對雙方的心理作個小測驗，讓大家了解對方是不是與自己是同一類型的人？這可是可以拉近雙方的距離的第一步哦！



IQ大會考，大家在一起接受嚴酷的機智問答考驗

## 最佳速配

在『愛的火花』速配達2對以上就可進入加分關卡，速配隊伍須同心協力回答問題。



方便的聊天大廳，讓你聊天交朋友無往不利！

## IQ大會考

[illegible]

## 猜猜我的心

男女雙方分邊依次回答問題，另一方可依對方的答案來決定是否給予自己的一顆「心」。當此回合結束後，得越多「心」的玩家將會提升自己的等級。

不管問題的難易度如何，這裡可以讓自己知道受不受歡迎，也知道對方有沒有人緣哦！

## 愛的火花

在限定時間內選擇你最喜歡的對象，如果對方也喜歡你的話，將會產生愛的火花配成一對。選擇之後達成配對的，就會在兩個人站著的平台上射出一道火花，射向配對對象的平台上，並且將配對成功的一對男女傳送到中央的平台上。



配對成功，出現愛的火花

## 翻牌對對碰

在一堆牌中找出相同的2張牌並翻開，考驗玩家的記憶力，以及翻牌完成的總數來增加玩家提升IQ的機會。每到一定積分，你還可以決定要翻開或是改變翻牌，看是情敵戰！嘿嘿嘿，為了追求心目中的異性，在不顧形象！

## 手指跳舞機

隨著音樂節奏使用方向鍵來進行遊戲，遊戲結束所得的分數會影響本身的等級。伴隨著輕快的數首隨機出現的音樂，讓你在遊戲中擁有輕快的心情，也會讓你忘了聊天哦！



到了最後選擇的時刻了，選擇你心儀的對象吧！



恭喜！你們通過重重關卡的考驗，證明你們是合適的戀人了！

# 龍族0.70版-御雷者的狂奔

預定推出日 5月

＊研究製造所：eSofnet　＊販賣流通所：第三波　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：PII-233、64MB RAM



這個《龍族》在推出0.69版的《決戰天下》後，即將預計於五月底推出最新的 0.70 版。新版本中不但加入了百級以上的超猛魔獸，還開放了最讓玩家最期待的騎馬功能，此外，進階工作GM們也有更特殊更神奇的物品可以製作了。嗯～不過本仙人最有興趣的是，這款石盤什麼時候才會推出1.0的正式完成版？



## 凶惡的超強魔獸

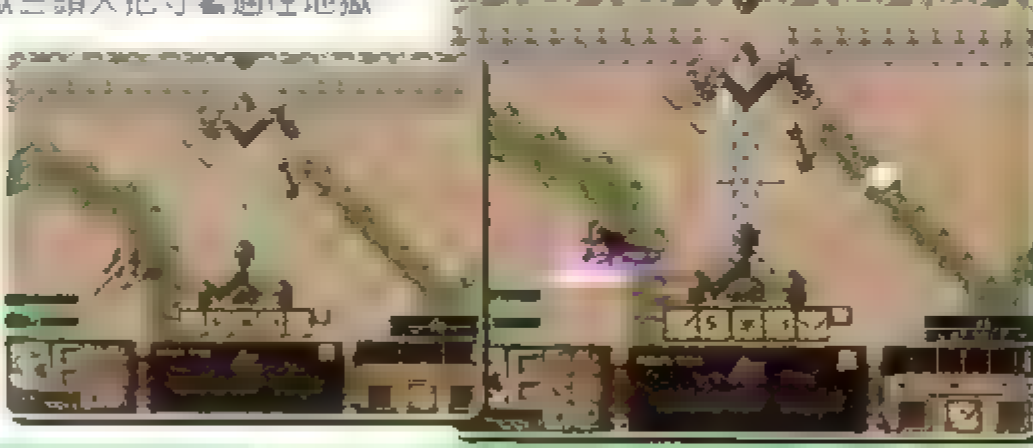
打怪打煩了嗎？嫌牛頭人不夠猛嗎？龍族 0.70 版中將新增地獄三頭犬、死神騎士、閃電魔神等三種頂級超強魔獸怪物。這些破百的超強魔獸的人工智慧遠勝過以往龍族的敵人，它們不但能夠判斷玩家的強弱，還能夠選擇最佳的攻擊方式跟策略，將是龍族精英玩家最強悍的敵手。

除了一般攻擊外，這些頂級超強魔獸都能夠使用魔法，魔法再也不是玩家的專利了。除非玩家已經做好心理準備，不然最好避開人工洞窟(拜索斯)、黑暗洞窟(傑彭)、大溪谷(伊斯)，否則遇上了這些破百級的超強魔獸，可不是好玩的。

## 地獄三頭犬

來自地獄的魔獸，擁有三個頭的巨犬，即使是來自魔域的大魔都不敢輕視的可怕怪物。傳說中地獄三頭犬把守著通往地獄的入口，只要是未獲得進入准許的，無論是神是魔，地獄三頭犬都會把不速之客撕咬成碎屑。





【挑戰等級】

當然是要百級以上的頂尖玩家才有挑戰地獄三頭犬的實力囉。不過根據智者的建議，據說至少要 105 級才能夠有可能挑戰成功。

【致命絕招】

[illegible]

## 死神騎士

所謂的不死騎士，就是那些死後無法獲得安息的騎士們轉換成的不死魔物。不死騎士穿著閃亮發光的鎧甲，遠遠看來似乎跟那些光鮮亮麗的威武騎士沒什麼兩樣，但是當你走進一看，你會發現在盔甲下的不是個活人，而是一具會移動的骨骸。被怨念所包圍的不死騎士是最可怕的不死生物之一，而所謂的死神騎士，就是那些最可怕的不死騎士中之最強者，在他們冰冷的長槍與巨劍之下，沒有生物可以存活。



【挑戰等級】

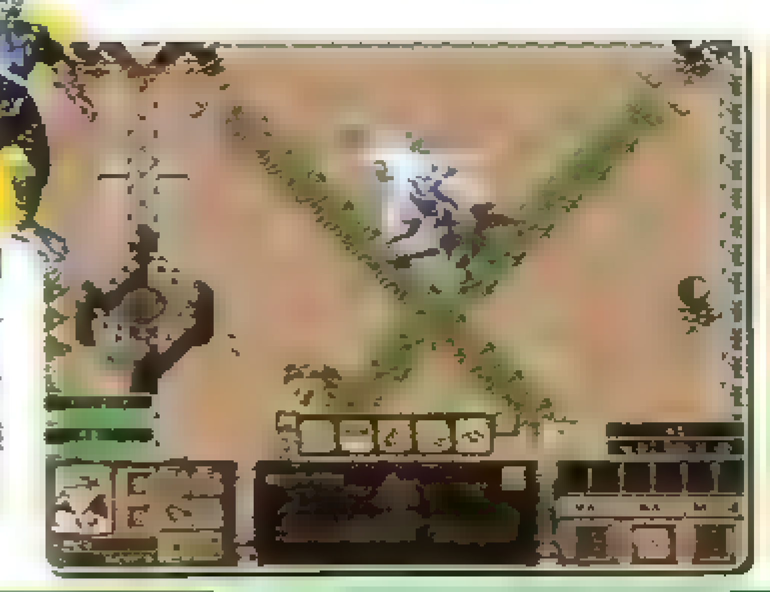
即使玩家們再勇敢，未到105級前還是不要來挑戰這些最可怕的死神騎士。即使是百級以上經驗豐富的冒險者，在面對這些魔獸時，仍然得高呼艾德布洛伊之名。

【致命絕招】

[illegible]

## 閃電魔神

來自異界的魔神，神秘寶藍的身軀通常包圍在雲霧與閃電之中。事實上，雲霧與閃電就是他的力量。擁有媲美巨人一族的巨力與比食人魔更強壯的身軀，閃電魔神是君臨大地的真正強者。在他的雷電神力之前，沒有任何敵人可以與其對抗。





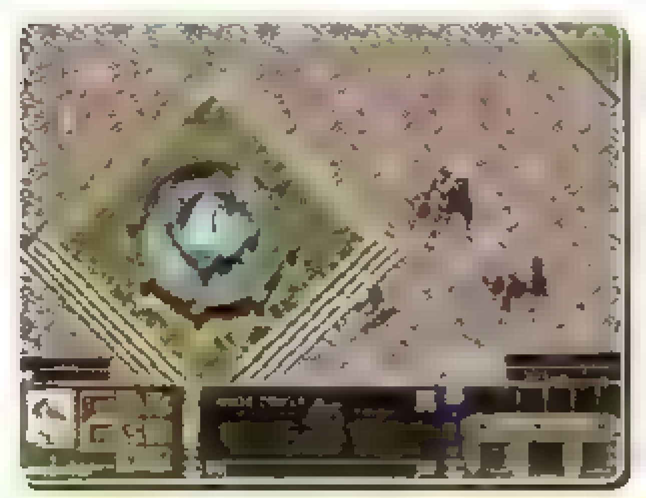
| 【挑戰等級】 | 【致命絕招】 |
| --- | --- |
| 要對抗這些可怕的閃電魔神，只有真正經驗豐富，同時具備勇敢與智慧的頂尖精英玩家才能做到。雖然智者們認為 105 級就有挑戰閃電魔神的資格，但是當問到挑戰成功的機率時，智者們都無法回答。 | 每閃電[illegible]就是閃電魔神的力量。閃電魔神可以隨手釋放出一團一團的毒雲，[illegible]中窒息或中毒致死；但是這還不是閃電魔神的真正[illegible]，[illegible]百萬伏特的超高壓電流灌注在手上的魔杖[illegible]，狠狠的貫穿敵人的身軀。在[illegible]絕招下，[illegible] |

## 威武的鐵騎神兵

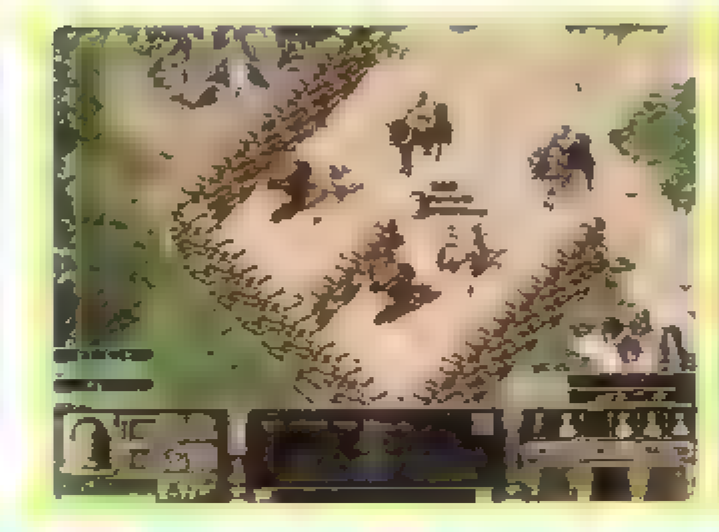
要面對可怕的頂級超強魔物，龍族玩家也必須得到更強的力量。一匹一匹高大威武、神聖靈秀的駿馬們，一排排的站在玩家面前，等著伯樂挑選。玩家終於可以組成騎兵大隊，橫掃那些不知好歹的敵人。



要怎麼樣才能擁有馬匹呢？首先玩家等級至少要 71 級以上、名聲值高於 3000，還要至少準備 100,000,000 龍幣自才行！當玩家買了馬之後，就可以騎上自己的愛馬，馳騁於龍族世界之中。怕愛馬在戰鬥中受傷嗎？放心吧！龍族的馬兒們是不會死亡的。



馬也有分不同的等級，等級越高的馬，自然就更加高大威武，但擁有條件自然也會更高。玩家可以騎著馬參加國戰及公會戰，在馬上以迅捷的速度射箭及施法，打倒敵國那些只能步行的緩慢步兵。此外，玩家閒來無事時，也可以騎著心愛的馬在龍族的世界中旅行，讓其他玩家羨慕羨慕。





## 神奇的靈幻神藥

除了新增頂級魔獸及騎馬功能之外，0.70 版中還開放廚師、煉金術士及製鞋匠等進階工作技能的 GM(Grand Master)更多的能力，到時候玩家可以製作各種靈幻神藥。目前龍族裡只有一般補充體力的食物及恢復生命力和法力的藥水，但在 0.70 版本中，這些進階工作的 GM 們將可製作擁有各種特殊功能的食物或藥水，如解除麻痺的藥水或增強力量的麵包等，效果就如同使用法術一樣。舉例來說，當玩家麻痺時，只要使用解除麻痺的藥水，就可以掙脫麻痺法術的束縛了，而吃下力量麵包之後，則可以暫時增強角色的物理性攻擊力，類似使用武力加持術的效果。

# 臥虎藏龍之青冥劍




＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PIII-466、128MB　＊研究製造所：遊戲精靈工坊　＊販賣流通所：新瑞獅多媒體工坊



索卡羅：相信大家都看過李安導的電影《臥虎藏龍》，當電影還在拍攝時，就已經有許多工坊看好這個屬於中國人的武俠題材，現在終於有機會將原著小說搬上PC遊戲平台，讓玩家大展身手了，雖然讓玩家等了很久，但始終還是來了！疑～那這一部是什麼啊！

小藍：哈哈^^～我是在出生安德斯烈王國，人稱大盜半天雲的「羅小藍」，正為了尋找夢中的「玉嬌香」而努力！

[illegible]：我是安德斯烈王國中，索特王的女兒—『玉嬌香』是也，為了得到九華山秘笈及『小虎慕白』的青冥劍而闖蕩江湖！

G魔王：你說這部是什麼哦！聽說是什麼《臥藍藏香》的～

索卡羅：@_@||這樣也行啊……

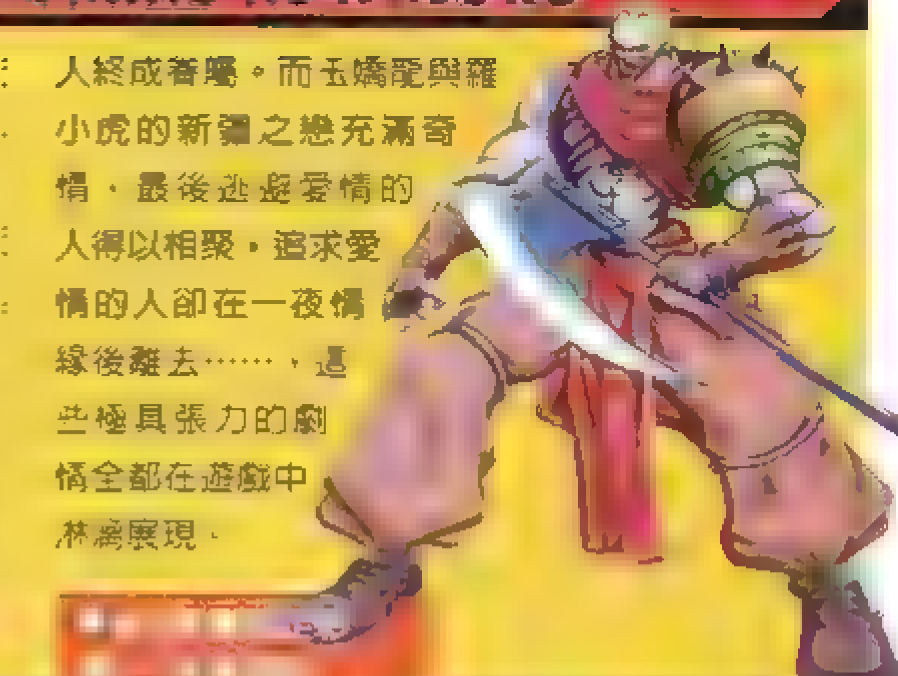


## 忠於《臥虎藏龍》原著劇本

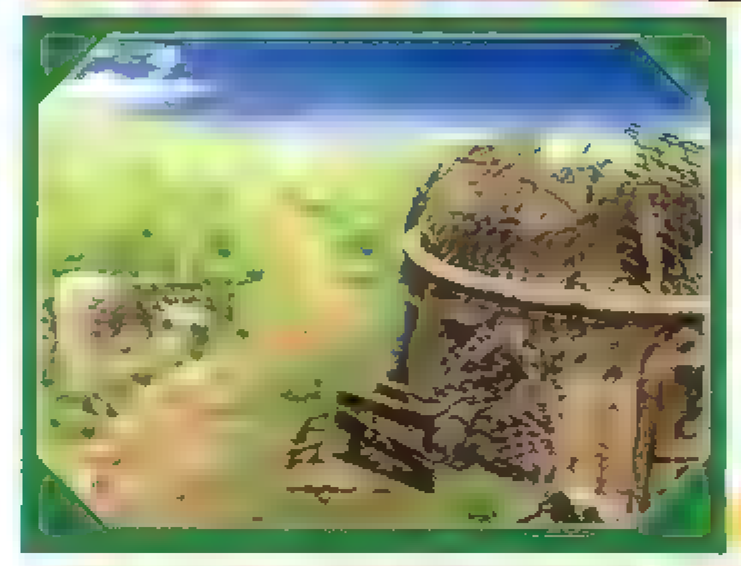
遊戲精靈工坊為了讓遊戲更具創意與突破，劇情腳本是根據王度廬先生的原著，說來鋪陳。為了配合遊戲的表現方式，也設計了主角與劇情的複雜關係，但是考慮到玩家對電影的熟悉，故事中主要角色與人物關係只做了小幅度的修改而已，因此玩家除了能再次重回電影重要劇情外，更有機會親自體驗原著小說的完整精彩情節，一探中國武俠愛情的神妙。

## 武俠與愛情交織的精彩劇情

《臥虎藏龍》電影拍得很棒，但還是有許多精彩情節及恩怨交待不清，在遊戲中將會完整呈現。整個故事以正邪兩派爭奪武林三寶為主要線索，穿插了李慕白與俞秀蓮情義糾纏；羅小虎和玉嬌龍愛恨交織、武當、少林及華山三派間的爭鬥，還有朝廷勢力的介入，並牽涉到前後四代20年間的武林恩怨。李慕白和俞秀蓮相互愛慕，卻因為一個"義"字而相互迴避，其間經過幾番波折數次變故後，最後終於解開心結，一對有情人終成眷屬。而玉嬌龍與羅小虎的新疆之戀充滿奇情，最後逃避愛情的人得以相聚，追求愛情的人卻在一夜情緣後離去……，這些極具張力的劇情全都在遊戲中淋漓展現。

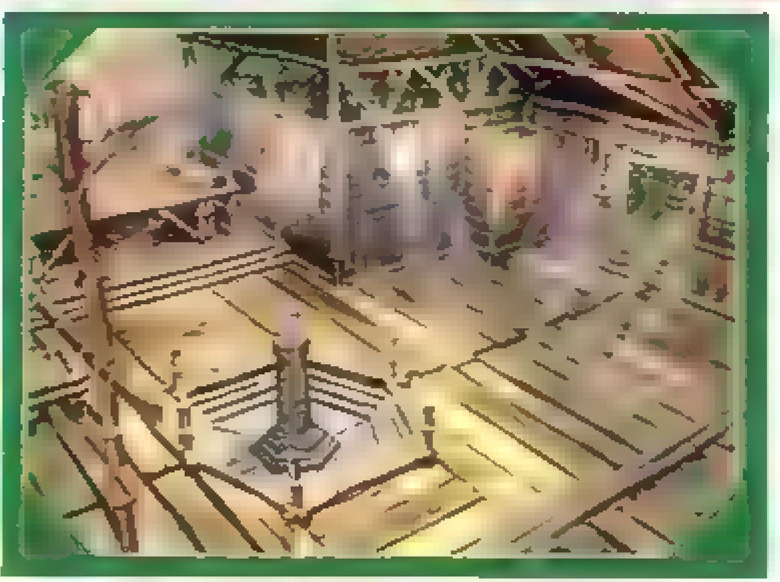


## 扮演大俠不稀奇，扮演俠女才夠辣！



《臥虎藏龍之青冥劍》基本上是一個標準的RPG遊戲，為了完整的描述李慕白與俞秀蓮、羅小虎與玉嬌龍這兩對情侶間的情與義，遊戲中特別讓玩家扮演俞秀蓮與玉嬌龍兩位女主角，這在大部份的RPG遊戲中都以男性為主角的情形下，是一個大膽的設計。另外玩家在進行遊戲劇情時會有更換第一主角的安排，並有不同時空的表現，讓玩家首次有機會能從女性的角度來體驗「情字這條路」的艱辛與浪漫。

## 特殊任務滿足「特殊癖好」玩家



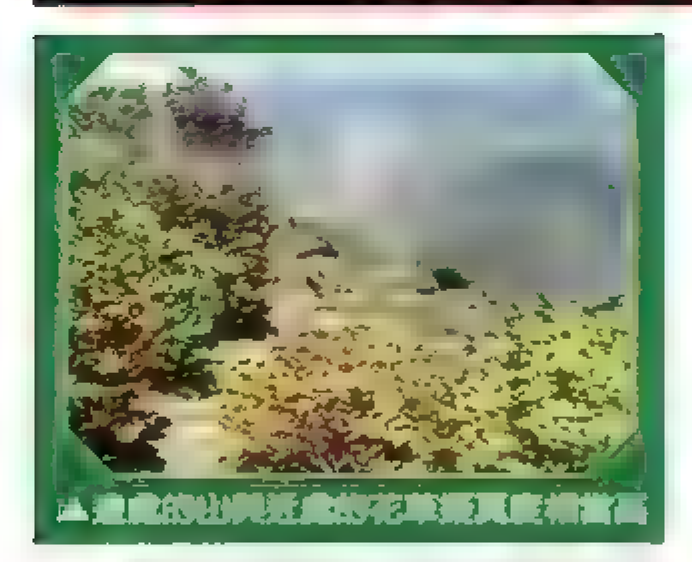
俞秀蓮與玉嬌龍乃一介俠女，路見不平理應拔刀相助。為了增加遊戲故事模式的可玩性，除了主線的故事方面，更增加了很多的旁支路線，還有一些特別的任務設定，主角透過與NPC及村民的對話，會有一些特別的任務要求，玩家可選擇拒絕或承接此任務，就算拒絕也可隨時再回去完成，當完成任務時可以得到相當的報酬或特殊的物品相贈，喜歡蒐集特殊寶物、賺錢及練功型的玩家可一定要試試看。

## 超炫格鬥戰鬥系統．超大螢幕戰鬥畫面

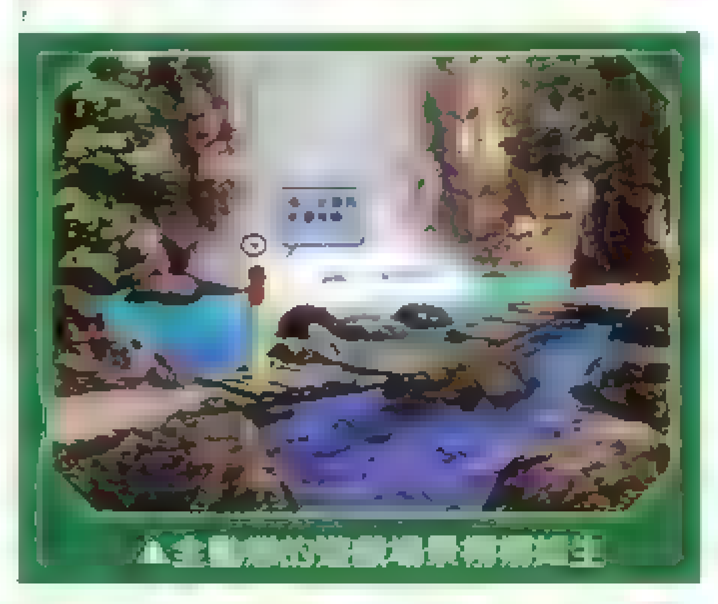
遊戲中採用了回合及半回合切換式的方式，可以因應一般的玩家及專業性較強的玩家的需求。畫面上採用的是上面十五度角，以全螢幕方式展現，選單則以隱藏式ICON起動，玩家可輕易看清楚整個戰場的敵我態勢。戰鬥的場景則採用了格鬥遊戲的設計，傳統RPG遊戲戰鬥地國尺寸均兩一個畫面，在《臥虎藏龍之青冥劍》中，戰鬥地圖將擴大到2—3個畫面，例如：每當戰鬥中戰鬥人物將出現大範圍的移動時，螢幕畫面將以移動人物為中心跟隨移動，不再像以往只能在一個螢幕上殺來殺去。戰鬥地圖背景採用動畫式的多層捲軸背景，配合運動的戰鬥人物動作及移動的畫面，讓戰鬥場景更具層次感與效果更加華麗。


▲生動活潑且精緻的遊戲畫面

## 真實全動態場景．中原大漠隨你征戰



倔強的玉嬌龍從中原一路逃到了大漠，當然遊戲的場景也非常多彩豐富。這次為了配合浪漫又饒富詩意的劇情，在遊戲的美術方面，採用了中國山水畫的意境之美和日本現代卡通電影用色的豐富多彩，從山水竹林的中原到滾滾黃土大漠，從富饒的華南到蒼涼的華北，不論室內還是室外，城鎮還是野外，多達數百張各具特色的精緻場景，讓你跟著主角到處征戰。另外，玩家看到的地圖的觀察角度有多種變化，如同電影運用各種不同角度的鏡頭一樣具有震憾力和感染力。還有一個最讓玩家興奮的突破就是在遊戲場景中加入了大量的場景動畫，花草樹葉、潺潺流水的光影變化，讓場景像真的一樣「動」起來。



## 百大名器重出江湖．攻擊招式炫光奪目

劍系武器

刀系武器

弓系武器

## 主要角色介紹及其獨特招式

### 李慕白

《臥虎藏龍》第一男主角，武林名俠李鳳傑之子，李鳳傑死前把他託付於江南鶴，自小在九華山習武，武功深得江南鶴的真傳。他奉命下山調查碧眼狐狸的下落，正巧遇上強盜打劫鏢車，李慕白仗義出手，從此便相識了俞秀蓮，並愛上了她。獨特招式：雲如山湧、落英翻飛、白虎奔雷、點穴術。



### 俞秀蓮

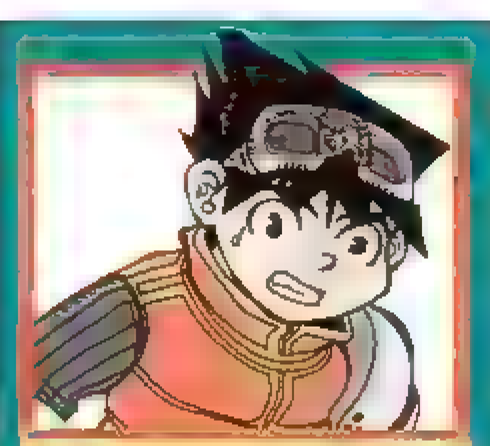
俞秀蓮出身鏢局，自小習武，鐵怒雕俞遠雄武功不弱，卻算不上是什麼名師，俞秀蓮從父親身上學來的，與其說是武藝，更不如說是江湖經驗和處世之道。她算得上是一個真正的江湖兒女，雖然一直依護在父親的翅膀下，但她初出江湖就經歷劫鏢與父死，又被捲入武林二寶的風波。其間更可以看出做為一個女性少有的剛毅和果敢。

# 戰場



預定推出日 2002 5月

＊研究製造所　韓國\IEMENTECH　＊販賣流通所．遊戲橘子　＊遊戲類型．線上角色扮演　＊科技需求　P II400 128MB RAM



好無聊，每次都只是跟魔王在那邊打來打去，好想來場大規模的戰爭，只可惜在這世界中只有安德烈斯這一個國家。不知道哪天在王國上空會不會出現利用時光機來到這邊的未來人、地底下的地底王國或是宇宙海賊為了爭奪安德烈斯而來一場大混戰，想必一定會非常精采。





## 兩國的紛爭就靠國戰來解決

線上遊戲中的公會戰、國戰及攻城等，常常是吸引玩家們聚一起練功的最重要目的之一。在《戰場》中，玩家雖然可以在遊戲中自由PK、到郊外自由練功，但玩家怎可能只因為這樣而滿足呢？於是便有了這「國戰」系統，而這便是長久以來，一直存在阿瑞登與愛芬兩國之間無止盡的紛爭。





## 各司所職，好好打一場漂亮的仗



最初要進入國戰，就必須由一個公會的會長擔任「指揮官」的角色。而最重要的是，公會首領成為指揮官之後，就具有了解交戰國戰爭狀況的能力，並且一旦成功設定傳送座標後，便可自由分配會員的職業發號施令。當會員被派任工作之後，這些工作會在國戰中變成職業的性質，各職業將有其在國戰中才能使用的技能。例如建築師被賦予能建設各種戰爭建築物的能力，或是捍衛這些建築的軍人，同時也是戰場中最重要的戰士。指揮官可以運用己方軍人與建築師功勞的累計點數，來呼叫超強的兵員來參加戰鬥。

## 掌握摩法能量石的使用方式

進入國戰中，第一個注意的地方，就是音樂不一樣了，這些音樂讓氣氛變得十分緊張，滿符合國戰時的情境。這時玩家必須趕快找到散佈在區域內隨機出現的魔法能量石，並且呼叫建築師過來建造防護裝置佔據，並在交戰國界上的魔法石附近設置魔法能量採集機。如此收集夠多的魔法能量時，就能施展國戰中才會出現的魔法攻擊。現場每個人都要用心投入自己的工作，建築師趕快把防護建好，軍人也到處巡邏並且保護正在建築的建築師，免得建築工作被中斷，讓敵人趁虛而入。



## 免於造成私怨的匿名系統

為了因應國戰的混亂戰況，趕緊把介面上的「和平／攻擊模式」調整好，「和平模式」是只攻打敵人，「攻擊模式」就是亂打，不想亂PK別人的玩家要記得調整成「和平模式」，當然並不贊成在國家有難之際調整成「攻擊模式」，趁機亂打別人哦！不過亂打別人就算把對方打死了，對方不僅不會掉下身上的裝備，經驗值也不會多到哪裡去的。





玩家要是被打死了，第一次的死亡會將玩家直接傳回復活聖地，再傳送到指揮官指定的傳送處。但要是第二次死亡，玩家只能從復活聖地傳送回國境內，須等待3至5分鐘後，才能再傳送至指揮官傳送處。另外在國戰的戰鬥中有一項保障玩家的作法，就是在國戰中的所有角色，都只能被看到MP和HP，而看不到對方的名字的，這一點可以保障將來玩家要是不小心在路上遇見了，不會"仇人相見分外眼紅"。

## 以破壞對方的城內設施為目的

國戰的最終目標是在於破壞對方城內的主要建築物，如：市政大廳、倉庫、打鐵屋及道具店來獲得勝利。要是玩家不想在路上被人隨便K死，也可以躲進建築物中聊天。當建築物被破壞時，所有功能都會暫停使用。不過別擔心，一旦國戰結束後，一切都會恢復正常的。如果勢均力敵，一直無法戰出結果的話，將根據雙方被破壞的情況來判斷勝負。



## 參加國戰好處多多

在國戰結束後，每個會員都可以依照貢獻度來獲得經驗值，等低的玩家也可能因此獲得超高的經驗值。不過要是掛點太多次的玩家，儘管殺敵數多，經驗值卻不一定會獲得很多哦！所有貢獻度都將轉換成點數累積到指揮官(公會會長)身上，供給公會會長在下一次國戰中，擁有更多次的召喚超強兵種的點數，所以第一次參加國戰的指揮官(公會會長)，是沒有任何召喚強力兵種的點數，必須靠多次參與來累積。而這裡也將知道，會員們對你的忠心程度和擁護程度如何了。當貢獻度和經驗值累積到一個數值，會員也可以到市政大廳來換取一些獎勵和特殊道具哦！

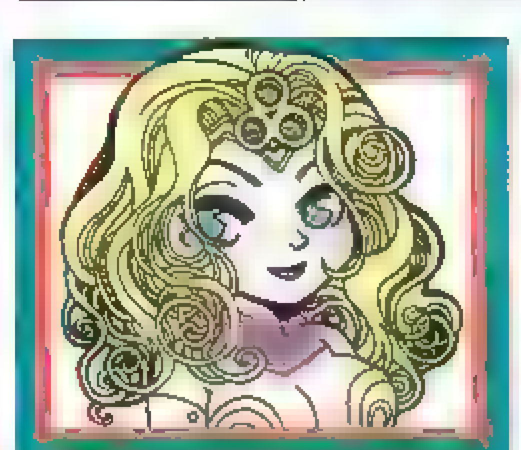


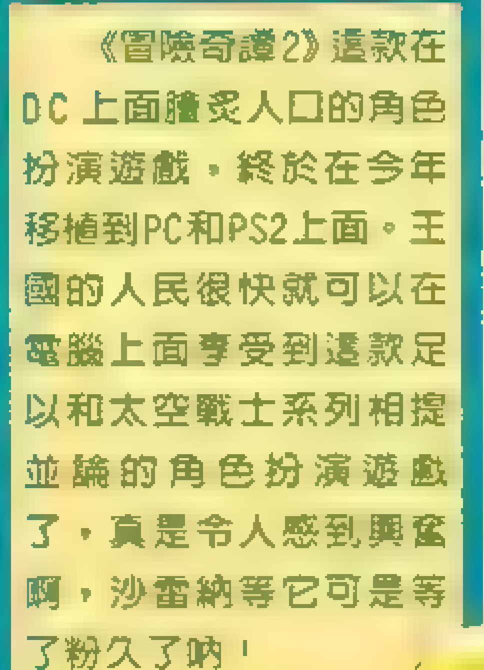


# 冒險奇譚2 (Grandia II)

預定推出日 2002 6月

＊研究製造所：eSofnet　＊販賣流通所：松崗　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：未定





《冒險奇譚2》這款在DC上面膾炙人口的角色扮演遊戲，終於在今年移植到PC和PS2上面。王國的人民很快就可以在電腦上面享受到這款足以和太空戰士系列相提並論的角色扮演遊戲了，真是令人感到興奮啊，沙雷納等它可是等了粉久了吶！

冒險奇譚2的故事背景是在一萬年前，代表善的神祇Granas和代表邪惡的神祇Valmar展開了水火不容的戰鬥。經過一番苦戰之後，善神Granas戰勝了邪神Valmar，將它的身體打碎成好幾塊，散落到世界的數個角落。時間過得很快，一轉眼數千年就過去了，不甘心於失敗的邪神Valmar又開始蠢蠢欲動，試圖將身體結合在一塊，恢復力量來赤化整個世界。

## 善用隊員的能力克服困難



這一次Ryudo所接受的任務是護送Elena公主前往目的地

Ryudo在旅途中所遇到的夥伴將如何面對不可知的未來呢？

故事的主角Ryudo是一名獎金獵人，這一次他所接受的任務內容是，護送一名公主Elena前往目的地。然而在任務的途中，信奉善神Granas的Elena受到邪神Valmar即將復活這股邪惡力量的作用，出現了兩種不同的人格。Ryudo為了解決這個問題，不由自主地被捲進了阻止邪神Valmar復活的神聖使命當中，他和他在旅途中所遇到的夥伴將要如何面對此一不可知的未來呢？冒險奇譚2裡面充滿豐富而深入的劇情，等著玩家融入故事當中細細品嚐。



玩家將在遊戲中率領以Ryudo為首的隊伍，善用隊員的能力來克服困難。

玩家將在遊戲中率領以Ryudo為首的隊伍，在廣大的大陸上旅行，途中會遇到超過一千名的角色，有些會成為隊伍前進時的阻礙，而有些則會給予隊伍許多幫助，更有一些人物會加入隊伍，一同進行旅行。這些夥伴各自精通不同的特殊技能，有的擁有強大的法術能力，有的則是身經百戰的鐵血戰士，如何善用他們的能力來克服旅途中所遭遇到的困難，將是對玩家智慧的一大考驗。

## 半即時制戰鬥系統

和一般的日式角色扮演遊戲有很大的不同，冒險奇譚2中所遇到的敵人會出現在遊戲畫面上，隊伍不會在地圖上走著走著就莫名其妙進入戰鬥。因此，玩家如果不想花太多時間在戰鬥上面，可以選擇繞路避開敵人。或者，如果你已經準備好了的話，不妨給敵人一次突襲，隊伍可以得到優先攻擊的機會。當然囉，頭目級的敵人是沒有辦法逃避的，畢竟這是一款以戰鬥為主的角色扮演遊戲，準備好隊員的刀劍和法術，來一場驚心動魄的死鬥吧！



施展一些高級攻擊法術的時間，會比普通地揮舞武器要來的久

戰鬥系統是冒險奇譚 2 的一大賣點，戰鬥是以半即時制來進行。當隊伍和敵人展開戰鬥後，畫面會切換至戰鬥模式，玩家可以看到畫面的右下角有一根時間棒，上面標示有隊員和敵人的圖像，表示隨著時間流逝，敵我雙方行動的順序。戰鬥開始後時間棒會開始推進，當輪到我方行動的時候則會暫停，等待玩家下達指令以後再繼續進行。

同時，角色所執行的動作也會影響到他下一次可以行動的時間，施展一個殺傷力十足的高級攻擊法術以後，所需要喘口氣的時間，會比簡單地揮舞手中的棍棒要來的久。玩家在下達指令以後，角色就會衝向敵人展開各式各樣的攻擊，這段衝刺的過程中，如果剛好輪到敵人行動，那麼敵人就會因為行動被打斷而失去了動作的機會，暫時無法對我方造成任何威脅。

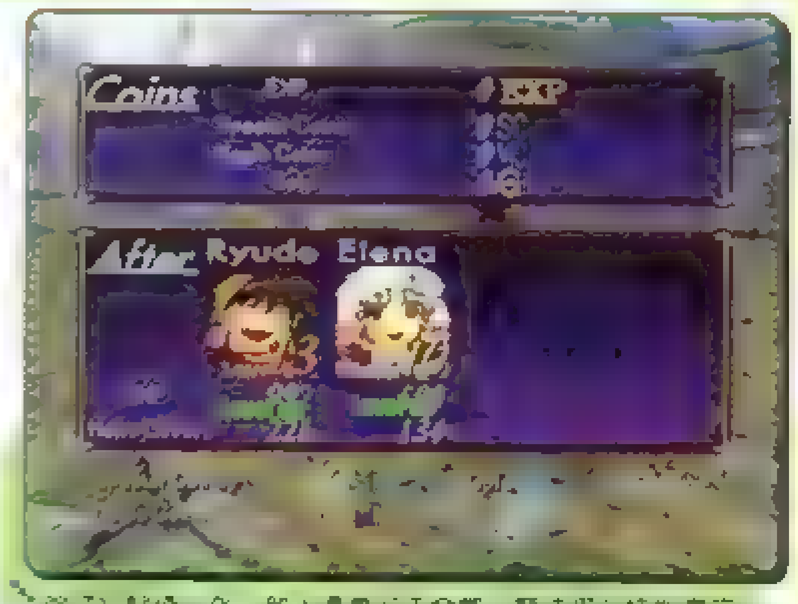
這個設計將會給玩家新的思考方向：全力攻擊不再只是唯一的選擇，某些時候快速而不起眼的攻擊也能夠達到阻止敵人的效果。而要怎麼樣在敵人準備動作的時候，發動攻擊去中斷它，則考驗著玩家對於戰鬥節奏的掌握。



## 多樣人物養成系統

除了普通攻擊以外，隊員還能夠施展特殊攻擊和法術攻擊，後兩者將要花費特殊點數和法術點數，這些特別的技能擁有驚人的傷害力－在大多數的情況下，幾乎沒有怪物可以承受超過一次的特技攻擊。

戰鬥勝利後，每一名隊員會得到一些經驗值，當他們的經驗值累積到一定程度以後，隊員就會升級，能力值也隨之上升。除了經驗值以外，敵人還會留下金幣、魔法蛋和技能書籍，金幣能夠讓隊伍在商店裡面強化身上的裝備或者隊員的能力值，魔法蛋和技能書籍可以幫助隊員學會某些魔法和特別的技能。即使是比較不起眼的隊員也能夠透過這些額外的調整來增強能力，說不定搖身一變成為隊伍中的攻擊主力，如此多樣化的人物養成系統，讓遊戲的進行更增加了變化性。




除了經驗值以外，敵人還會留下金幣、魔法蛋和技能書籍。

## 支援搖桿的操作方式

既然冒險奇譚 2 移植自遊樂器，玩家一點也不用擔心操作模式會造成任何的困擾，只需要幾個按鈕，隊伍就會按照你的意思執行動作，不必苦記一堆熱鍵就能夠在遊戲中順暢地冒險！如果這樣都不能夠使你滿意的話，遊戲也支援外接 Gamepad，讓你和玩 DC 一樣方便！





# 絕地武士 II



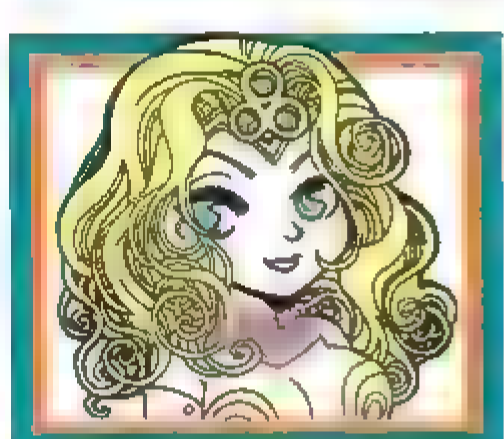


## Jedi Knight II

預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：Raven Software　＊販賣流通所　松崗　＊遊戲類型　動作　＊科技需求　PII、64MB RAM

《絕地武士II》是LucasArts預計在今年發表的重頭戲之一，雖然，標榜著是該系列遊戲的第二代，但實際上卻是第三套作品，前一代的作品為《死亡戰將II》。從《絕地武士II》的製作卡司來看，便已經透露出其不凡的吸引力，這套遊戲將由著名的FPS遊戲製作公司Raven Software開發，他們曾經推出膾炙人口的《傭兵戰場》。顯然地，透過Raven Software的全新技術，必定會將《絕地武士II》推向嶄新的高峰。



LucasArts近幾年由於策略改變，已經不是由自己家進行軟體的開發，而是以授權的方式讓其他的軟體廠商負責製作，所以現在王國的子民將會比以前更常地看到「星際大戰」系列遊戲多樣化的風格及面貌。



## 追尋探索自我的旅程

遊戲故事將接續凱爾・卡特恩（Kyle Katarn）在前兩套作品中的冒險旅程。在第一套作品中，凱爾離開了帝國軍轉而投效反抗軍。在第二套作品裡，凱爾變成了絕地武士，在遊戲結束時，他為他父親的死作了復仇，並且阻止了傑瑞克、Jerec，和黑暗絕地武士的企圖。然而，由於害怕將來他會屈服於黑暗原力，因而放棄了絕地武士身份。

《絕地武士II》的時空背景，距離前作已有數年的時間。凱爾捲入另一名絕地武士所策劃的陰謀中。為了要阻止這個陰謀，凱爾必須面對他的過去，並且重拾他絕地武士的身份。在遊戲過程中，凱爾將會遇到天行者路克，並且進行一些絕地訓練，最後重拾他的光劍。整個遊戲故事看起來相當具有深度，似乎是凱爾追尋自我及探索靈魂的旅程；但卻也融合了擊敗帝國軍的故事發展。





凱爾必須追尋自我及探索靈魂，並且重拾他絕地武士的身份。

## 使用《雷神之鎚3》的遊戲引擎

這套遊戲最早於2001年的E3展上現身，並以優異的畫面吸引了所有人的目光。由於這套使用了《雷神之鎚3》的引擎，因而擁有華麗的視覺效果，此外，由於《雷神之鎚3》的引擎經過多家遊戲開發商的採用並曾做過無數的修改，因而其效能遠遠地超過最初的版本。可以確定的是，《絕地武士II》將會是整個系列中最為漂亮且最出色的遊戲。

在遊戲聲音的部分，以約翰・威廉斯的樂曲作為遊戲的背景音樂，另外，光劍或是雷射槍所發出的標準，聲響也完全比照電影中使用的聲效錄製。換言之，《絕地武士II》在聲音部分，無論是音樂或音效部分，完全比照電影的水準製作。這套遊戲採用了動態音樂系統，讓樂章會根據玩家所面臨的情況而有所變化。如果玩家正在隱匿地行動，音樂的節奏將會變得緩慢且安靜。當完玩家處於激烈的戰鬥中，音樂將會大聲地以節奏播放。



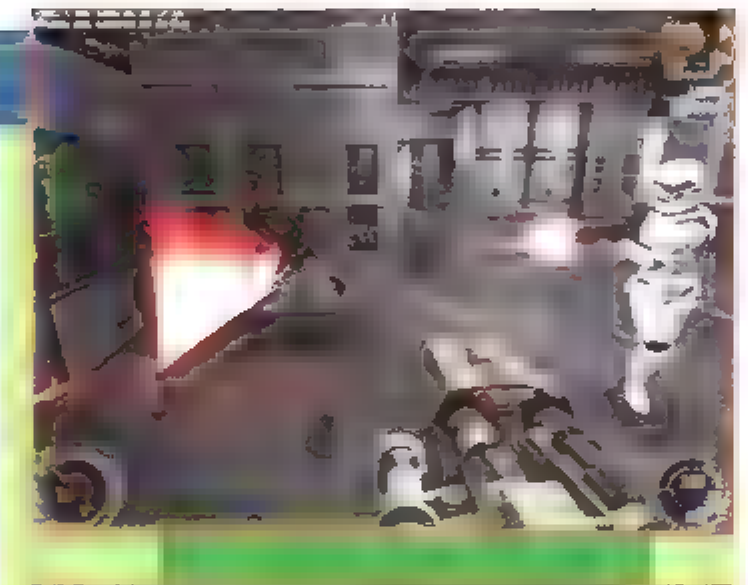


光劍或是雷射槍所發出聲響完全比照電影的聲效錄製。

## 善用物品創意過關

在許多方面，遊戲的內容與《絕地武士》相當類似，過去曾經玩過此系列的玩家應該能夠輕鬆地上手。玩家將揮舞著光劍或發射手中的雷射槍，在眾多的關卡中闖蕩。玩家可以選擇以暴力的方式進行遊戲（一路開火），或是採取較為隱匿的方式前進，或者，利用他們的原力以更具創意的方式過關。玩家在遊戲中共可使用13種武器，包括了E-11雷射步槍、熱力炸彈、電磁脈衝步槍、干擾步槍、炸藥包、雷射手槍等等。凱爾同時擁有黑暗與光明面的原力，包括了治療、跳躍、推、拉、閃電、加速、心靈控制以及隔空取物。

遊戲鼓勵玩家嘗試使用身上的各種物品來解決所遇到的問題。舉例來說，在某種情況下，凱爾必須通過一名士兵；最簡單的解決方式是直接幹了他，但是這樣可能會引來其他士兵的注意。直接利用原力將該名士兵拉近，會讓敵人請求支援。因此，最具創意的解決方式，莫過於讓凱爾使用絕地心智控制術讓士兵感到困擾，然後利用原力拉近士兵，並且迅速地用光劍解決他。

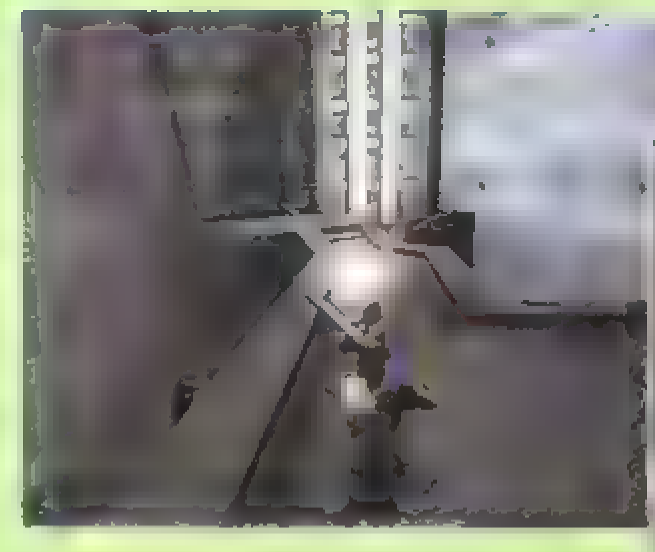


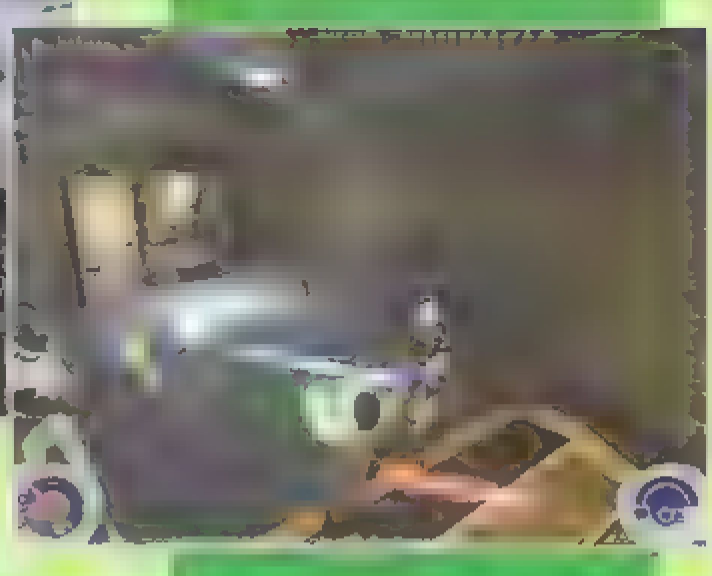


玩家可嘗試使用各種物品來解決問題。 

## 可自由選用第一、三視角

除了傳統的第一人稱視角外，《絕地武士II》還能夠以第三人稱視角進行遊戲。因為當主角使用光劍時，第三人稱是較好的控制方式，而當使用一般的傳統武器時，第一人稱視角便可以應付。遊戲中共有三種光劍類型及八種不同的攻擊招式。遊戲中的傳統武器大多都擁有兩種功能，許多的第二種功能都需要一段充能時間並可以提供較強的攻擊力。

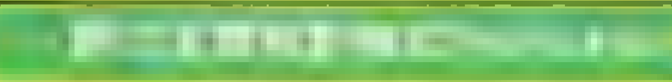




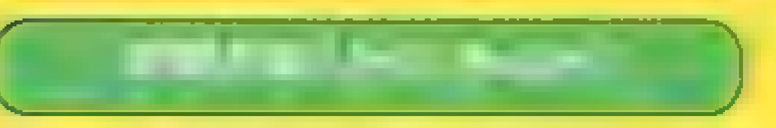
使用光劍時，第三人稱視角是較好的控制方式。 

## 引人入勝的多人連線模式

[illegible]



在這個模式中，原力將如同能力提升物品般散佈在空間中。遊戲的目的是讓玩家利用原力消滅對方，但若您被殺死，其他人可以收集您所擁有的原力。



在這個模式中，這裡只有一把光劍，持有這把光劍的人可以殺死其他任何只能持槍的玩家。另外，「擄獲伊薩拉密（Capture the Ysalamir）」是一種相當類似搶旗子的模式，但卻需要運用更多的策略。



在《絕地武士II》中，最多可有16名玩家加入一場多人連線遊戲中，而且玩家可以設定各種遊戲參數；包括了選擇遊戲中可用的武器。此外，遊戲也提供了許多角色造型供玩家選擇，包括了八種外星種族、天行者路克、藍多、卡瑞辛，以及蒙．莫斯瑪（Mon mothma）。

(Star Trek: Bridge Commander)

# 銀河飛龍：艦橋指揮官

預定推出日 2002

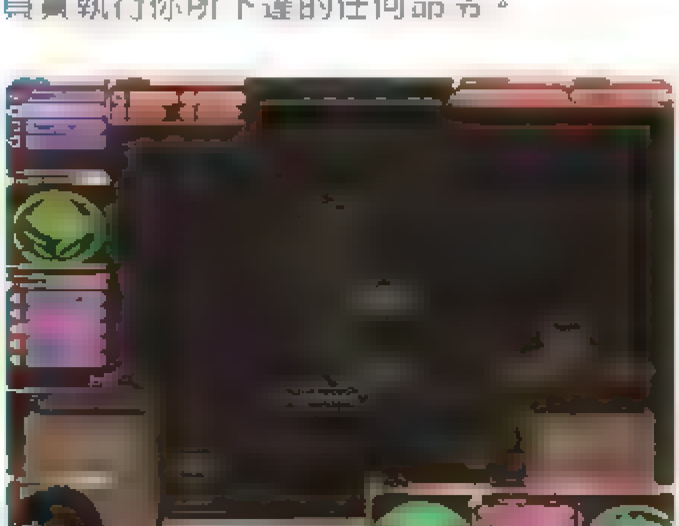
＊研究製造所 Totally Game ＊販賣流通所：松崗 ＊遊戲類型 太空模擬 ＊科技需求 Pentium- II 300、64MB



到目前為止，市面上所推出的有許多款以「星艦迷航記」(Star Trek）為主題的電腦遊戲，都承諾會帶給玩家一個具有完整概念的「星艦迷航記」遊戲，可是大部分的遊戲最後都是令星艦迷和玩家大失所望，真正能夠稱得上經典的「星艦迷航記」遊戲，大概使用一隻手就可以數得完 所以現在Totally Game將記取前人的教訓，再推出一款以「星艦迷航記」為主題的遊戲－《銀河飛龍．艦橋指揮官》(Star Trek：Bridge Commander)，讓我們來看看它是否能夠滿足星艦迷及玩家的胃口

## 艦長…我們受到攻擊了！

玩家在《艦橋指揮官》中將扮演掌控一切及下達命令的艦長。在你踏上艦橋的那一刻，你便會知道Totally Games所下的苦心沒有白費。船艦內部的陳設相當寫實，密密麻麻的儀表，以及安坐在定位的船員。你環顧了四周，準備大顯身手，突然發現，你並不熟悉各種儀表的操作方式，面對如此一艘巨大的元首級星艦，該如何率領他航向宇宙的終極邊境？放心，擔任艦長的你並不孤單，四位訓練有素的軍官將負責執行你所下達的任何命令。



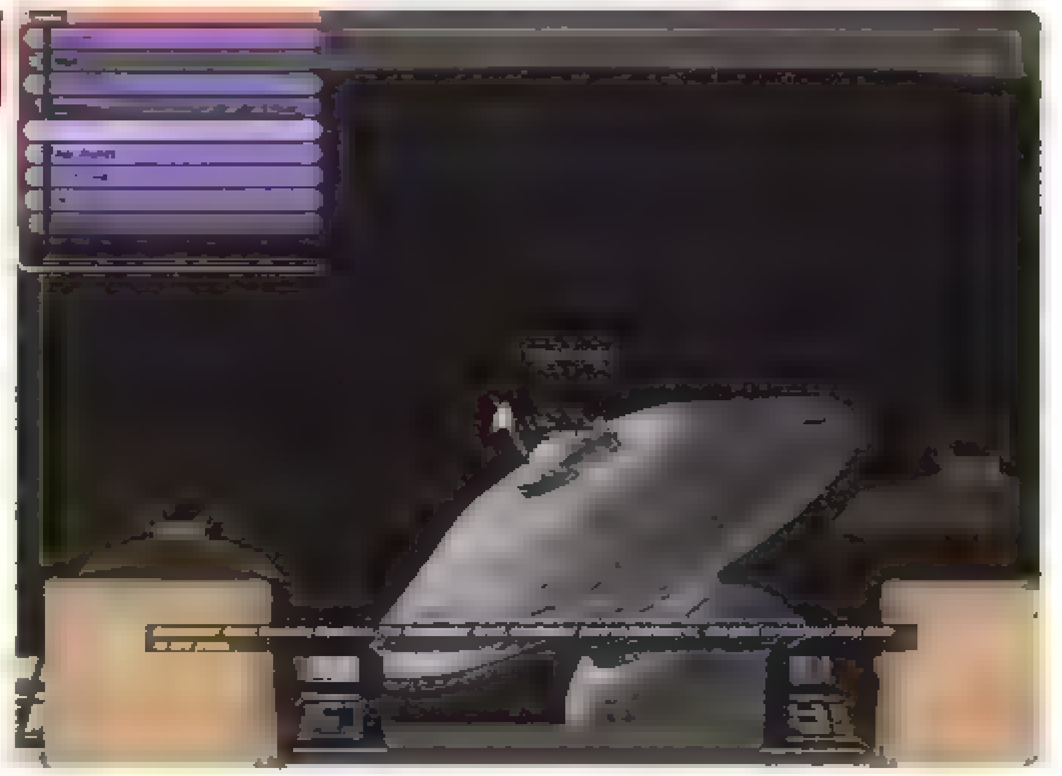


舉例來說，當你打算以曲速前往下個星區、繞行附近星球的軌道、或是停靠至星際基地時，只需吩咐在前方的女舵手一聲即可。 此外，當你無法招架羅慕倫人(Romulan）的頻繁攻擊時，戰術官可以協助你抵禦敵方的船艦、或是發揮特定的戰術。當你需要掃瞄並蒐集附近的資訊時，科學官會主動提供你需要的援助。至於掌管船艦動力的輪機官，則可以幫助你調整船艦的能量分配，例如 提升護盾能量，以確保你的船艦能夠承受猛烈的攻擊。然而，對於那些討厭假手他人的玩家而言，將可以親自取代任何一位軍官的位置。例如，當你想要親自解決那些討厭的羅慕倫戰艦時，你可以要求戰術官交出操控權，由你親自發射光子魚雷摧毀他們。



## 全方位的操控方式

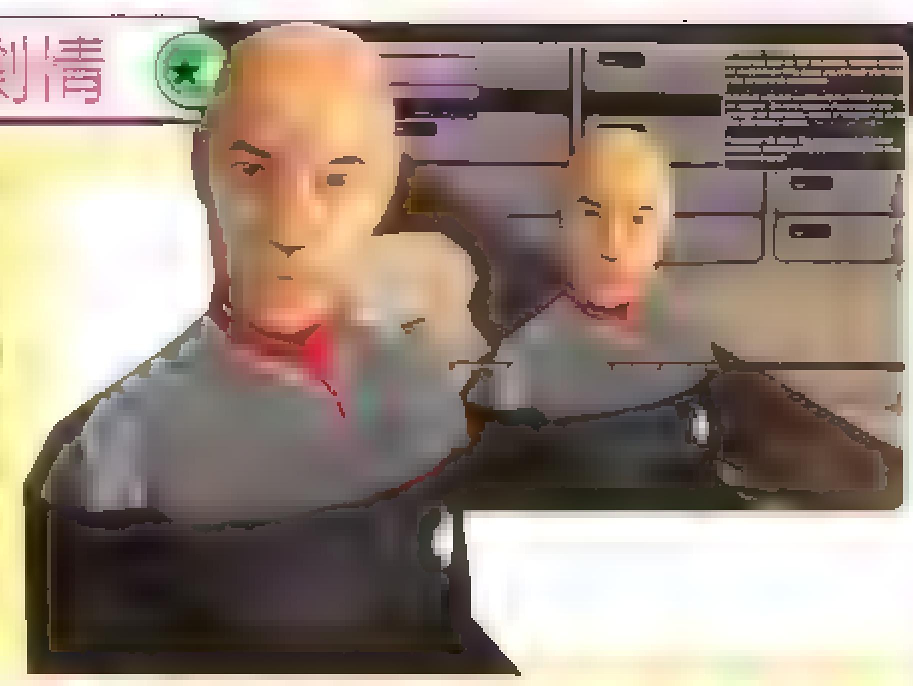
《艦橋指揮官》的遊戲介面非常容易上手。玩家可以經由直覺式介面，利用滑鼠四處察看，並且對各司其責的船員下達命令。不過，利用滑鼠往往無法在短時間內同時下達許多命令。因此，在遊戲中也設定了鍵盤熱鍵，玩家只需要按下對應的熱鍵，便可以命令船員執行該工作。更棒的是，為了讓玩家能夠享受發號施令的威風，Totally Games將《艦橋指揮官》設計成可配合語音控制程式操控。透過這些語音控制程式或裝置(例如Game Commander2 或 Microsoft Game Voice)，玩家將可以透過麥克風對船員下達所有的命令。語音控制功能在遇到緊急且複雜的狀況時，便會顯現其便利性。



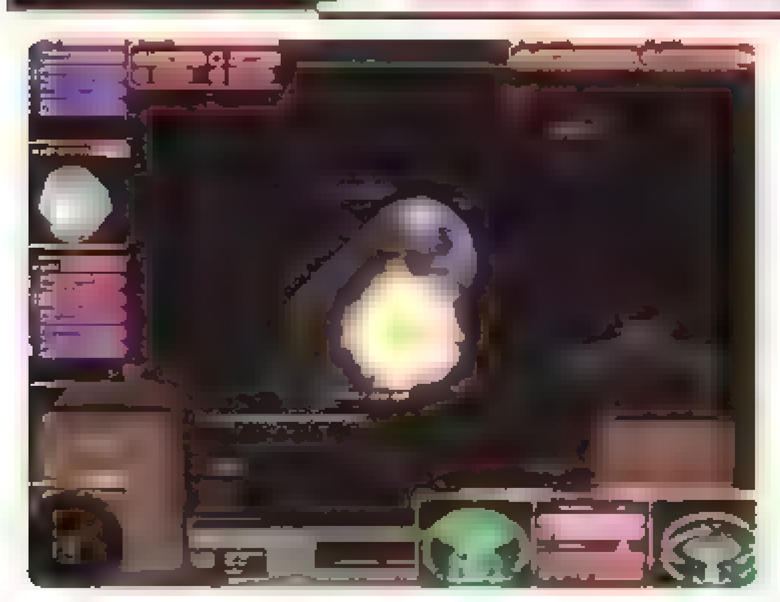
## 細膩刻畫的單人遊戲劇情

為了製作《艦橋指揮官》，Totally Games 特別商請了曾經撰寫過「星艦迷航記」電視影集劇本的 D．C Fontana 替這套遊戲撰寫了將近 700 頁的故事腳本。這些劇本編織成遊戲中的八大章節，每個章節又包含了數個任務，共計有 26~30 個連續的任務。

這些章節可不是支離破碎地拼湊起來的，而是非常緊湊的互相連貫。玩家在遊戲中將會見到許多「星艦迷航記」的著名角色，例如畢凱艦長、珍薇，以及科克艦長。玩家在遊戲中將以第一人稱視野和其他的船員發生互動，因此，玩家將能真實地扮演艦長的角色



## 體驗星艦戰鬥的快感



戰鬥可以說是《艦橋指揮官》裡的重頭戲。由於遊戲中玩家所控制的都是大型戰艦，因此大部分的戰鬥都屬於遠距離戰鬥。玩家必須利用船艦上所配備的光子魚雷與雷射癱瘓甚至於擊爆對手的船艦。

不過，這裡的戰鬥並沒有你所想像的單純。《艦橋指揮官》根據「星艦迷航記」的設定資料，細膩地塑造了所有的船艦模型，因此，每艘船隻都擁有許多可以攻擊的部位，而破壞不同的位置也將會造成不同的效果。在剛開始短兵相接時，玩家必須先摧毀敵方船艦的護盾，等到護盾被擊穿時，才能夠真正地對船艦上的機件進行破壞。因此，攻擊敵方的護盾產生器似乎是個不錯的戰術。然而，某些時候，你可能要隨機應變選擇重要的攻擊目標。例如，當一艘船艦亟欲逃走時，你可以將他的引擎視為優先攻擊的目標。除了在艦橋內指揮攻擊外，玩家也可以切換至戰術模式，由船艦外部透過鍵盤或滑鼠直接控制船艦的移動及砲火的發射。總而言之，和過去許多「星艦迷航記」的遊戲相較之下，《艦橋指揮官》需要玩家運用機智和反應，才能在重重的挑戰中存活下來。

## 記住，善用你的智慧…

除了短兵相接外，《艦橋指揮官》也是個講求戰術與策略遊戲。在遊戲中，動力的分配往往會決定任務的成功與否。例如，在某個任務中，玩家必須提升偵測器的能量才能夠聽到敵人船艦間的微弱通訊訊息；接著，玩家還需調整武器系統的能量，以便能夠給予敵人迎頭痛擊。學習如何精準地操控船艦也是相當重要的事情，例如牽引光束必須在近距離才能啟用。對於玩家而言，無時無刻都面臨著抉擇，而這些選擇也將關係到船艦的安危及任務是否能夠順利完成。






## 令人大呼過癮的快速戰鬥



除了劇情豐富的單人遊戲以外，《艦橋指揮官》還提供了「快速戰鬥」模式。玩家可自行設定戰爭發生的地點，以及參與戰鬥的船艦（包括了曾在「星艦迷航記」中出現過的各種種族的船艦）。最棒的是，感謝派拉蒙的大力支持，這些船艦的外觀看起來簡直與電視影集中的維妙維肖，如果你不信的話，可以仔細地觀察羅慕倫人的戰鷹，是不是和銀河飛龍系列裡得一模一樣？

# 冰風之谷2

預定推出日 2月

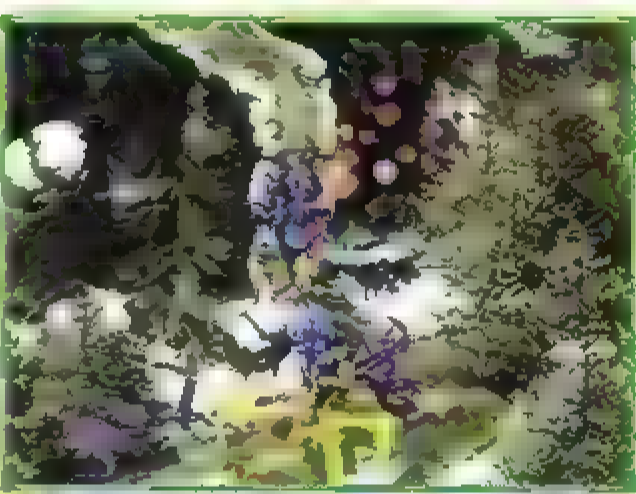
＊研究製造所 Black Isle Studios　＊販賣流通所 英特衛　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求 Pentium 300、64MB



疑……大家都用一樣「龍與地下城」的設定ㄟ，魔獸3的半獸人中也有Raider與Shaman這兩個單位，看我利用Shaman的狂暴（Bloodlust）加在拆建築物特快的Raider，然後去偷襲敵方的主堡，來阻礙敵方的生產^^，啊……拖歉，離題太遠，本魔王已經身中魔獸3的毒，不可自拔……ㄏㄏ，讓我們趕緊回頭看看這款《冰風之谷2》

## 殺出重圍的好作品續作

Interplay根據「龍與地下城之被遺忘的國度」(AD&D Forgotten Realms)之遊戲規則所創作的《冰風之谷》，在2000年上市之時可說是用「腹背受敵」來形容。這套遊戲不但是在《柏德之門》推出的前一週上市，甚至幾乎是和Blizzard的王牌遊戲《暗黑破壞神2》同一天推出。面對如此激烈的內外夾擊，《冰風之谷》卻創下了極佳的銷售成績，追究其原因，它除了在遊戲容易上手外，豐富的點子和細緻動人的場景，讓它在市場上立於不敗之地。除了遊戲本身的優異特質外，設計公司Black Isle Studios在業界所立下的口碑，早已成為品質的最佳保証（該公司推出過的得獎作品有：《異塵餘生》和《柏德之門》等）。而《冰風之谷》的成功，也讓Black Isle Studios決定推出兩套任務片，分別是正式發行的《寒冬之心》(Heart of Winter）以及由網路免費下載的《誘惑者的試驗》(Trials of the Luremaster)。如今，在玩家的期待下，Black Isle Studios計劃在五月底左右推出遊戲的真正續集－《冰風之谷2》(Icewind Dale II），其設計團隊全是來自Black Isle Studios的資深設計師，另外《冰風之谷》的配樂大師Jeremy Soule仍然繼續為第二代遊戲配樂。



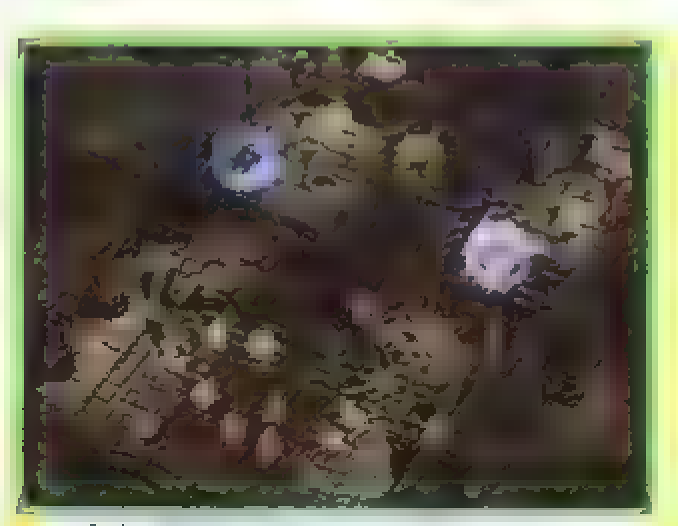
遊戲裡的怪物和《柏德之門》有相當程度的不同



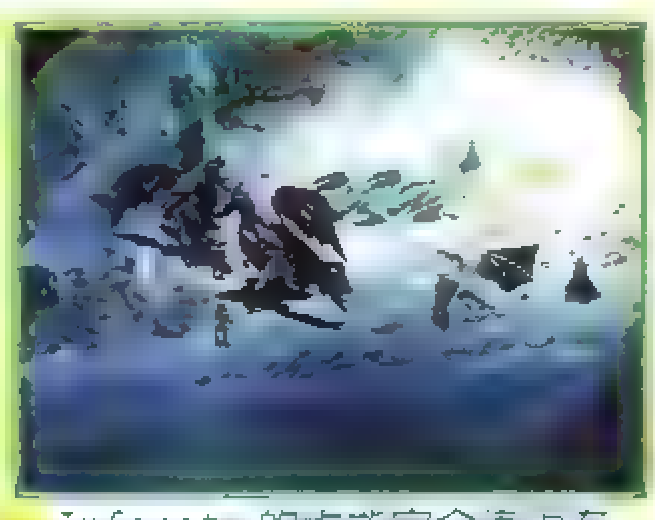
建築物與柏德之門系列相仿

## 改良第一代遊戲Infinity引擎

《冰風之谷2》的遊戲故事發生在第一代遊戲故事結束後的一個世代（三十年）以後。玩家在遊戲中可以組成一支多達六人的冒險隊伍，要設法保衛「冰風之谷」(Icewind Dale）免於妖魔的攻擊。雖然遊戲名稱取為《冰風之谷2》，但遊戲故事與第一代各自獨立，因此玩家無法在遊戲中繼續使用你在第一代遊戲裡患難與共的角色。設計師將會在遊戲中以影片或旁白等手法，來串連前後兩代遊戲的劇情，使老玩家不致感到突兀，而新手容易於融入劇情中。遊戲是以「冰風之谷」(Icewind Dale）地區裡"十城鎮"之一的Targos鎮為中心，冒險者將從此處展開其旅程，地點包括殺機重重的幽冥地洞（Underdark）、冰冷的馬西（Marshes）、以及殺戮戰場（Fields of Slaughter）等，而以上所提只不過遊戲的一小部份冒險地點而以。



戶內冒險環境多採四十五度上下視野



Infinity的性能完全表現在遊戲畫面上

另外，《冰風之谷2》雖然採用了第一代遊戲的引擎Infinity Engine，但也下了不少功夫在引擎的改良上，另外，他們還加入了「龍與地下城第三版」規則(3rd Edition rules）。引擎改良後的效果成功地顯現在璀璨魔法的特效上。玩家也可以在640x480、800 x 600、1024x768、1280x960、1600x1200、和2048x1536等解析度下玩遊戲。此外，設計師還花了好幾個星期於呈像路徑（rendering pathways）的調整及最佳化上，以同時呈現更多的生物在螢幕上打鬥，表現出史詩般的戰役。

遊戲工坊 冰風之谷2

## 蠻族、術士、僧侶及各式怪物新登場

雖然玩家在遊戲一開始就必須設定隊伍，但隊伍的組成仍然很有彈性，因為遊戲裡有預先設定好的角色可以利用，而玩家也可以從很多可以選用的種族及次種族來挑選，包括：人類（Humans）、半人類（Demi-Humans）、矮人（Dwarves）、精靈（Elves）、半獸人（Half-Orcs）、及黑暗精靈（Drow）……等，來組成所屬隊伍，但非玩家角色不能加入隊伍中。而角色職業（class）包括：戰士、遊俠、盜賊、德魯依（druids）、牧師（clerics）、巫師及聖戰士（paladins）……等；另外，依據第三版的「龍與地下城」規則新增了蠻族、術士（sorcerer）及僧侶。蠻族是北方裡冷酷無情的戰士，他們有極大的力量與速度，在敵陣對敵時，一點也不手軟；術士則是自然界的施法者；至於僧侶是徒手博鬥的專家，而他的智慧是最大的武器。


雪地大戰是遊戲常見的畫面

### 另外，遊戲裡有一些比較特殊的怪物，包括：

#### 一、蟲熊

牠是體型最大且最強壯，也是最具侵略性的地精類（goblinoid）種族，一般而言，他們是以小聚落的方式居住，而且以奴役其它弱小的地精類種族聞名，有時候甚至會把他們當成裹腹的食物。雖然蟲熊擁有極大的攻擊力量，可以一招便打碎護甲，但和獸人相比，仍差一截。

#### 二、地精狼騎士

地精的威脅原本不足為慮，除非他們以量取勝。但當地精騎士在曠野上騎乘巨大的狼騎（worgs，是一種幾近七英呎長的野狼，地精把牠們當成座騎而飼養），這些可怕的怪物所組成的隊伍，甚至可以突破由堅強的戰士們所組成的防線。狼騎利用其狡猾邪惡的本性，協助主人追捕獵物，並把牠們撕成碎片，而地精騎士便使用長矛來刺那些試圖躲開狼騎尖牙和利爪的犧牲者。


切合環境的光源特效

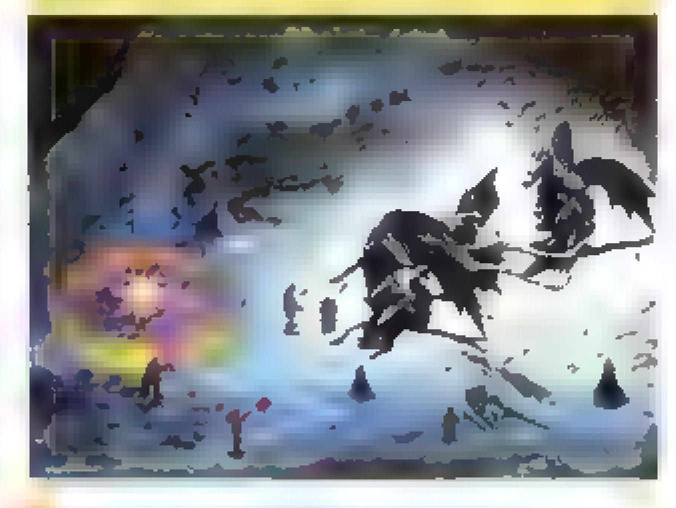
#### 三、鷹蟲

在眾多爬行於幽冥地洞的隱伏性怪物中，鷹蟲算是當中相當可怕的怪物。牠站起來幾乎有九英呎高，在體型上有幾分像人類，恰似是人類和禿鷹的變型混種。牠擁有近一英呎長的利勾，是十分厲害的怪物。



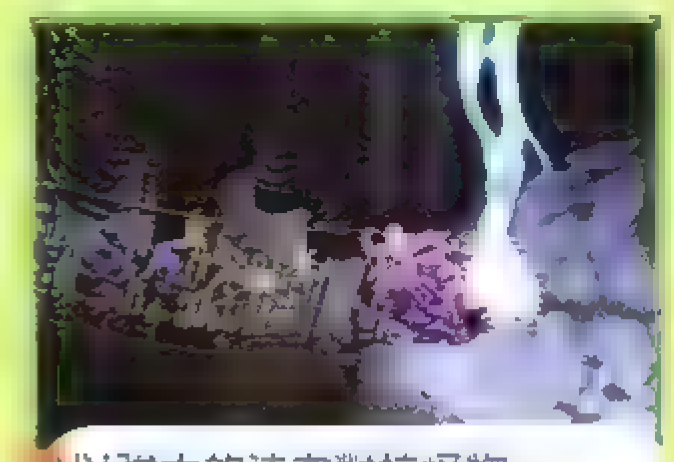
#### 四、巨獸巫僧

巨獸巫僧是一種大型的獸人，站起來有六英呎到六英呎半高。和獸人相比，牠們勇敢、聰明、強壯而且守紀律。巨獸巫僧通常在強大的獸人隊伍中指導作戰，並且讓他們鬆散的摧毀性法力，能在打擊範圍接近之前便能擊中敵人。


巨龍是遊戲裡難纏的怪物之一

## 提供超過五十種新法術

在法術方面，遊戲裡有超過五十種的新法術，包括死亡護甲（Death Armor）、遲延爆裂火球（Delayed Blast Firebal）、逆轉護術（Negative Plane Protection）、絕妙召喚術（Wondrous Recall）等高階法術，所有法術總數超過三百種。另外要補充的是，《冰風之谷2》採用第三版技藝（Feat）和技能（skills）不一樣的地方是，技藝基本上沒有"級數"。它通常給了某位角色一種單一的能力，使他們有額外的選擇（options）或加值（bonuses），所有的角色都從一種技藝開始。角色會在第三、第六和第九級等各多取得一種技藝。某些類型諸如戰士和遊俠的角色，當他們升級時可取得額外的加值技藝。通常技藝都是有設定前提的，也就是說，假如某位角色不具備取得某項技藝的先決條件，他便不能取得。


以強大的法力對抗怪物

# 魔域幻境2 Unreal II

預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：Legend Entertainment　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：未定



早年《魔域幻境》(Unreal) 推出的時候，想必當時有很多玩家看到它的畫面都為之驚艷，與那時候其他的遊戲相比，《魔域幻境》的畫面可說是一個大躍進，而如今《魔域幻境》續作－《魔域幻境2》(Unreal II) 即將推出，在"畫面優的遊戲比比皆是"的大環境下，《魔域幻境2》可否重回霸主地位，咱們拭目以待！

## 不平靜的未來

《魔域幻境2》(Unreal II) 的故事發生在公元二十四世紀，玩家在遊戲中扮演著塔倫殖民署 (Terran Colonial Authority) 的疆界執行法官。做為唯一執法者的你必須負責無旁貸地加強轄區內法律的執行並保護殖民者。你的轄區原本十分寧靜，直到外星人、傭兵、和塔倫 (Terran) 軍隊為尋找七件神秘的上古神器，而導致大規模的戰爭發生。這場大戰蹂躪了至少超過十個以上的外星世界，不可計數的外星種族、傭兵及惡名昭彰的塔倫軍團 (Terran Military) 都參與了這場血流成河的戰爭。玩家在戰鬥中期被捲入，你不僅要保護受戰爭波及的無辜者，同時也要設法得知為何交戰團體會用盡一切手段來得到這些神器。遊戲共有十



野外場景寬廣而多變化

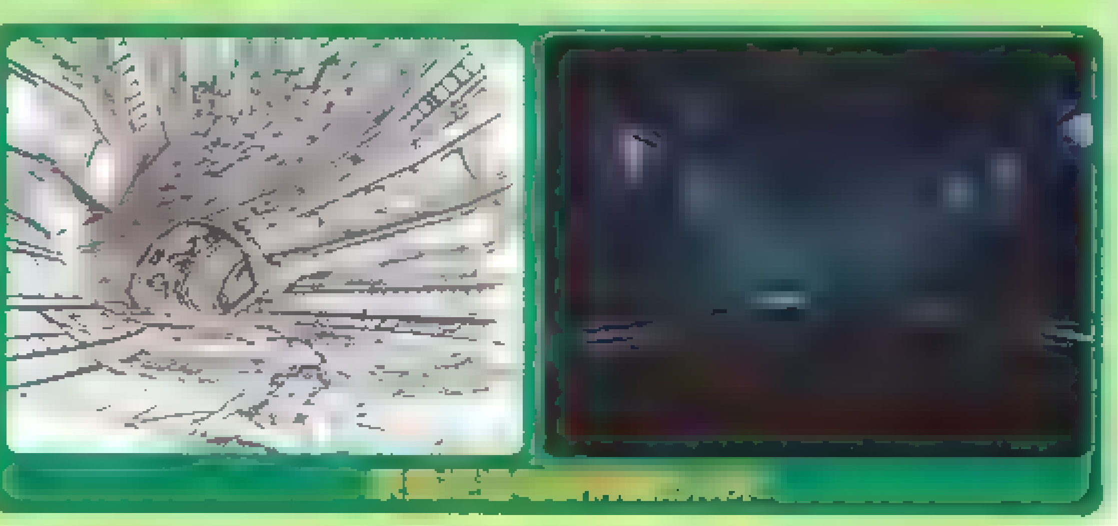


情報官Aida是你不可或缺的助手

項任務，分佈在二十五道關卡。玩家在遊戲中會有三人組成的後援隊伍，來協助你完成任務，他們分別是Ne' Ban、Isaak及Aida。Ne' Ban是值得玩家信賴太空飛行員；Isaak是讓太空船亞特蘭提斯號能持續飛行的工程師；Aida（女）是你在遊戲中的情報官，她監看船內所發生的一舉一動，隨時向你提供最新情報，並且會在你離開太空船去執行星球任務前，向你進行最新狀況簡報。在任務與任務之間，玩家大部份的時間都必須花在太空船上，你在那兒可以自由地巡視，和組員交談，並聽取任務簡報。

## [illegible]

《魔域幻境2》的各項任務是藉由遊戲故事敘述的同時來進行的。任務的地點千變萬化，包括熱帶星球的叢林地區、外星城市的古蹟區、隧道區的地底深層、如地獄般的火山世界之熔岩表面、外星工業設施、[illegible]的海岸、甚至是在敵人的太空戰艦裡，這十多個獨特的任務地點都是[illegible]的戰場，[illegible]十個獨特的任務地點，每一個場景都是經過匠心獨具的設計。至於遊戲的劇情則透過簡報、過場動畫及遊戲中的對話等逐步展開。任務進行的步調是快而密集，但當玩家在戰鬥任務中返回亞特蘭提斯號時，任務會自然的暫停。《魔域幻境2》的單人遊戲是以任務為基礎，每一項戰鬥任務都需要不同的戰術 (type of tactical situation) 來完成，包括和友軍並肩戰、保護基地、解救人質、護送平民、潛伏滲透、以及在第一人稱射擊遊戲中常見的搜索和摧毀…等等。在任務變轉之間玩家必須返回亞特蘭提斯以展開下一個任務，研究你在前一項任務中所搜集到的物品，和組員互動以銜接劇情，並補充下一場任務所需的彈藥等。



[illegible]

## 先進的動畫系統呈現出極佳的畫面



分子特效產生的爆破效果[illegible]

在讓玩家和非玩家角色互動上面，設計團隊Legend採用自己開發的動畫與動態系統GOLEM。該系統讓遊戲中AI控制的角色具備根據先前的行為做動作，還可以讓程式設計師在角色動作上進行"堆疊"，這項設計和你在其它遊戲裡所見到的非玩家角色行為是以動作連接起來的方式不同，因為堆疊特效所形成的互動性，讓角色的動作不會一層不變。另外，無論是用來顯示角色影像的多邊形、戶外環境或光影等，也都比前作更加細緻。新的分子系統也讓火光、煙霧、水滴、頭髮及氣候效果看更加逼真。在其它遊戲設計技術的改良上還包括非玩家角色人工智慧（NPC AI）、即時對話系統的升級、改良了alpha混色與遠方霧化效果、增加新版本的關卡編輯器、改進布偶和分子碰撞的先進分子物理系統、以及角色之間的分子碰撞偵測等等。由此可見，《魔域幻境2》整體的畫面表現將更勝第一代。



[illegible]光影效果

## [illegible]

[illegible]

## 二十張多人共玩地圖

在遊戲的敵人方面，除了第一代遊戲裡出現過的Skaarj外，其它都是初次登場的新面孔。玩家將在遊戲中迎接塔倫軍團、傭兵、有四肢手和兩條腿的Izarians、水中生物Shian、以及機器人Drakk等。多數的敵人可依其護甲、武器能力和人工智慧而畫分為許多等級。而敵人可使用何種武器依下列條件決定：一、被分派的值；二、攻擊目標的距離；三、狀況發生時的武器效率等。另外敵人是靠所謂的路徑節點系統（path-node system）、移動速度和價值利益分析（cost-benefit analysis，例如如果他們看到鄰近處有一個健康包他們將不計傷害地迎接敵人的攻擊），來決定如何抵達其目的地。缺乏支援多人共玩是遊戲《魔域幻境》美中不足的地方，而《魔域幻境2》則彌補了這項缺憾。據了解，遊戲提供了二十張多人共玩地圖，遊戲模式則包括死鬥模式和搶旗模式等，也有任務目標是看誰先取得上古神器的遊玩模式。



除了Skaarj外[illegible]

# 模擬市民網路版

預定推出日：

＊研究製造所：EA　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：線上角色模擬　＊科技需求：未定



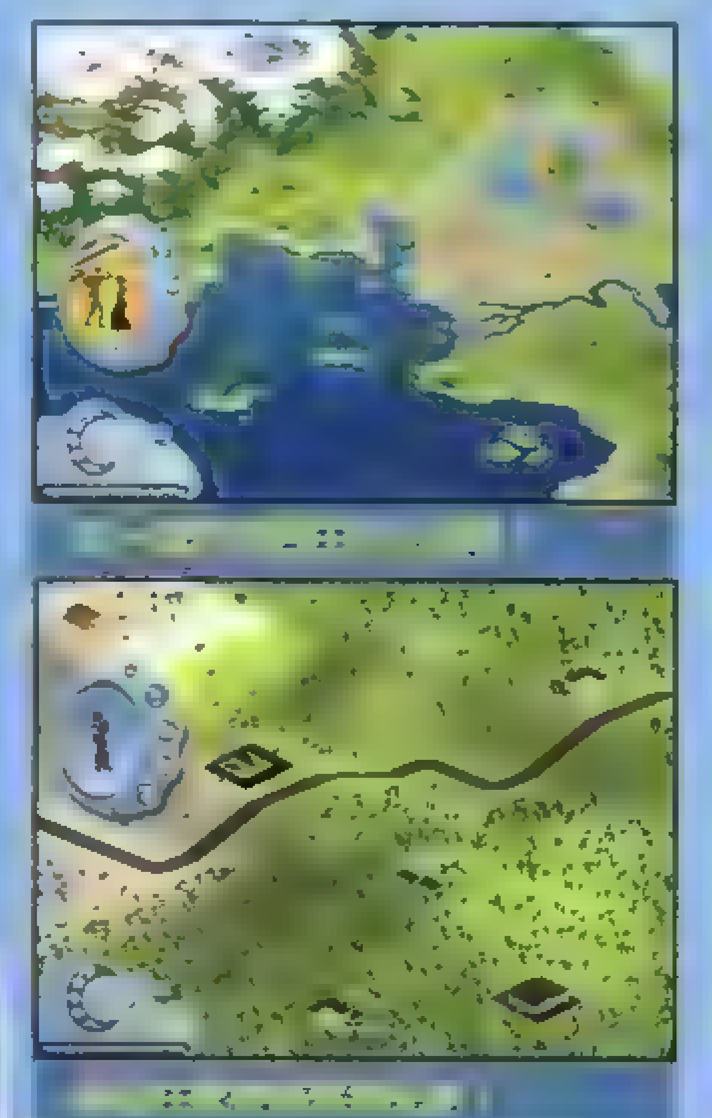
從以前就想說如果能在網路上與其他人生活在一起是件多麼奇妙的經歷，這才是真正的虛擬生活啊！但也別忘了自己的網路禮儀，畢竟遊戲中的每個角色背後都是實實在在的"人"

只可惜不知道什麼時候才會有中文版本和伺服器，不然像我這樣的英痴絕對沒兩天就會放棄的……

## 上網和模擬人物互動

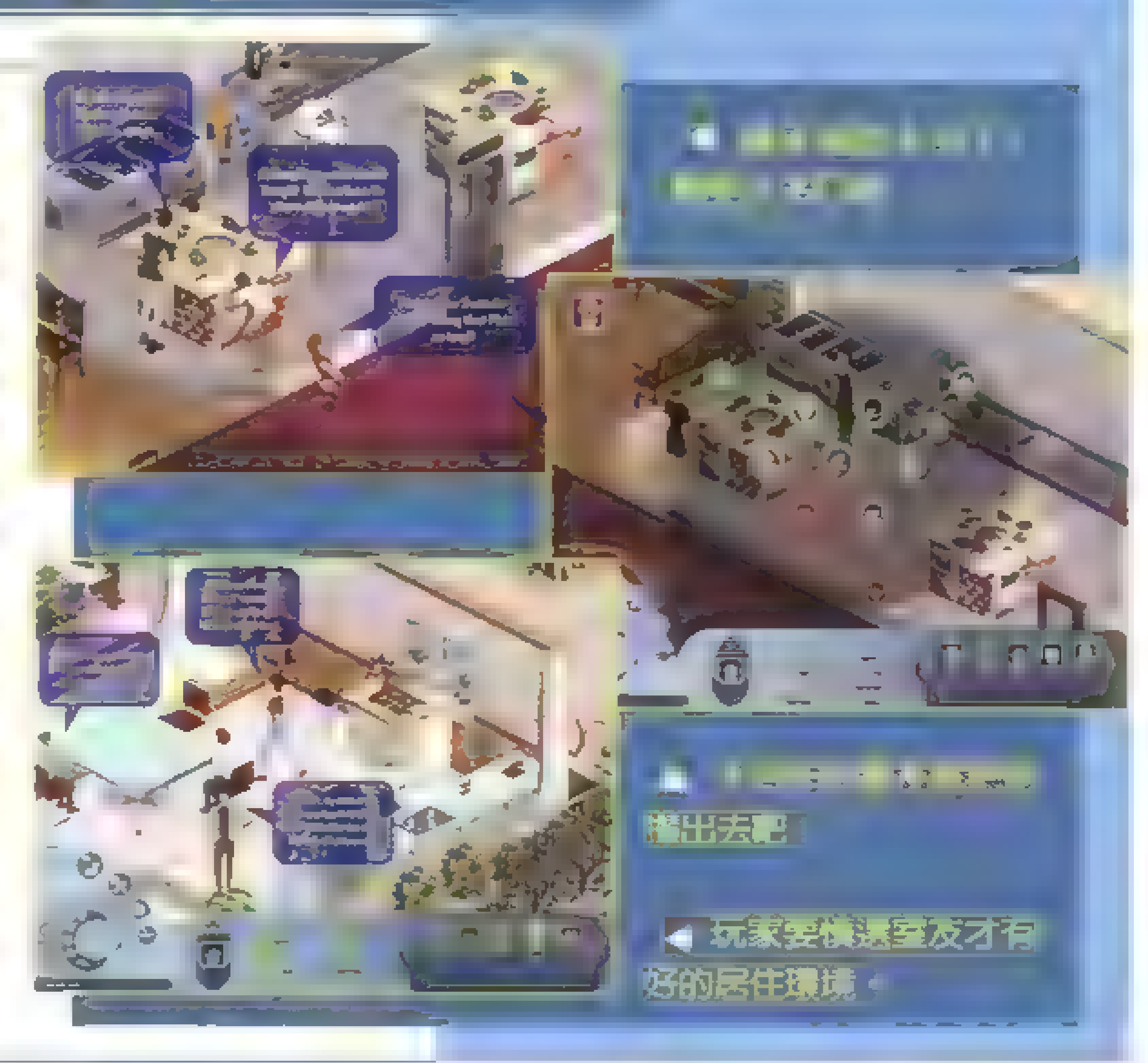
當Maxis問及模擬市民系列的玩家何者是這套系列遊戲仍缺乏的元素，絕大多數人的答案是——「和其它模擬人物在線上互動的能力」，強大的鞭策聲，促成了《模擬市民網路版》(Sims Online，暫譯)誕生。在遊戲裡，玩家可以上網使用自己控制的模擬人物(sim)和其他玩家所控制的模擬人物互動。和大多數的線上遊戲一樣，當你開始玩《模擬市民網路版》時，第一件事便要是選擇你的分身：模擬人物。玩家可以設定模擬人物的身體特點，包括頭髮顏色、身材及臉部的特徵等。在選擇人物後，必須決定住在那一城市。Maxis打算在遊戲中設置20個不同的城市，每一座城市會有不同的地理特徵，例如山區城市或海灘城市等。在選完城市後，接著要決定住那兒，但建議最好選在交通便利的地區。





## 開門迎賓賺取金錢

當然啦，除了蓋房子外，你還可以蓋賭場、教堂及夜總會等等。當房子完成後，可以邀請你的朋友過來參觀，或者可以要求他們當中的某些人當你的室友，與室友同住可以和別人共同分擔生活花費，但也意味著居住品質將會降低。讓一棟房子住著室友的設計，為模擬市民系列開創了另一個新境界，因為你或其他住在這棟房子裡的玩家，若任何時刻對某位室友不滿的話，可以舉行會議，並甚至進行投票，將這位差勁的室友攆出去。更有趣的是，在《模擬市民網路版》中增加收入的主要方式是擁有一間「開放」的房子，敞開大門迎接其他玩家到家裡作客來增加收入。但假如玩家對陌生人打擾你的私人空間覺得不舒服，你可以設定密碼進行過濾，只讓親朋好友來訪。當然啦，你的房子開放越久，在其他人越滿意的情況下，賺的金錢也就越多。




◀玩家要慎選室友才有好的居住環境◀

## 努力做名人跟有錢人

為了成為最有名氣的模擬人物，你必須藉由進入各種建築物或出席宴會來持續地與其他玩家的模擬人物互動。最富有的模擬人物可在城市內建造最大的豪宅，房子內也會佈滿各種裝飾品，或許你也可以建造一座賭場，在場子內的撲克牌大賽中一夜致富，也可以收取入場費，甚至可以設置付款處(pay stalls)。Maxis認為這些次要設計只是體驗模擬市民遊戲的皮毛而已，但如果沒有它們，可能就沒有任何模擬人物的進一步互動了。另外設計師也在遊戲中加入了所謂前十大或前一百大排行榜之類的設計。排行榜的種類包括每座城市最有人氣的前十棟房屋，或者前一百位最有錢的人士等等，而遊戲會自動產生相關的排行榜。排行榜還可幫你結交朋友，因為如果你聲名大噪的話，其他玩家將會不遠千里，慕名而來。



## 講求玩家之間的合作



在《模擬市民網路版》裡，玩家之間的合作是相當重要的，特別是當設法求職時。在Maxis展示的遊戲中，他們把模擬人物茄子隊長(Captain Eggplant)放置在一個小辦公室裡，那兒有其他兩名玩家在等候。在辦公室裡有一個相當大的裝置(device)，必須和其他玩家一起操作以獲得這份工作。不幸的是，這項挑戰不只是叫你的模擬人物去工作而已，相反地，必須和其他玩家協調，以發覺他們的專長在那兒，然後再決定他們可以操縱裝置的那一部份。幾分鐘後，這三位模擬人物都移動到其崗位上，而這項裝置也開始作業。由於工作順

## 增進64種新社交互動



# e電園

預定推出日 5月

＊研究製造所：優邦科技　＊販賣流通所：優邦科技　＊遊戲類型：線上交友　＊科技需求：Pentium 200、64MB



啊！繼上次小雷介紹過e電園這款遊戲後，小尼我就一直很期待這款網路交友遊戲的現身。在遊戲中不僅可以到處跟交交新朋友，還可以逛逛百貨，買一些新潮的東西裝扮自己，甚至還能去算算命，對沒有什麼時間出外做這些事的人而言，還真是不錯的網路消遣呢！

## e 網路交友圖像化

在上一次的報導中（155期遊戲工坊），相信大家已經了解到e電園，是一個可以在網路上圖像畫交友的網路遊戲。e電園不僅提供了一個交友的環境，透過遊戲內的一些特殊的設計，玩家可以藉此認識更多的朋友，甚至參加配對活動，來找到自己心目中最理想的另一半，享受談戀愛的樂趣。遊戲中建構了一個功能齊全的交友城市，玩家來到這裡，除了享受線上交友的樂趣外，還可以體會各種有趣的城市設施，在虛擬化的城市享受快樂的生活。



在虛擬城市中，可交到許多好友





機器人會教你怎麼進行遊戲



## e 完全個人化的設定

**PDA手機聊天介面解析圖**

1. 對方使用者的視窗(可強調顯示模樣的部分，並得知有沒有和對方連線)
2. 結束聊天
3. 表情輸入按鈕
4. 表情輸入階段
5. 自己角色的視窗

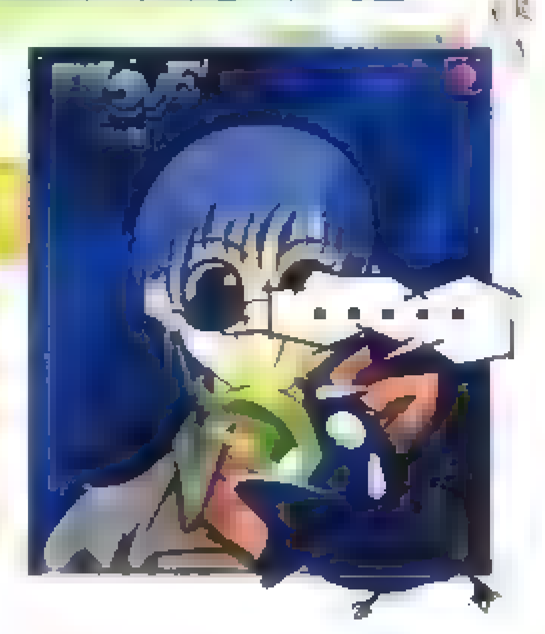
在e電園中，所有加入的玩家，都可以打造一個獨一無二的自己，並清楚的介紹自己的興趣及特色，並藉由這樣的介紹去了解其它的人。當玩家一進入遊戲之後，就可來到創造新角色的介面，遊戲中每一個帳號都可以創造三個不一樣的角色，不過要注意的是，這三個角色的性別都要是一樣的才行。接著就是決定角色的名稱，並選擇角色的外型，包括髮型、髮色、眼睛、鼻子及嘴型，都是可以交由玩家自行設定的哦！創造了屬於自己的角色，緊接著就可以選擇他進入遊戲囉！



進入遊戲後可創造三個角色

## e PDA手機影像交談功能

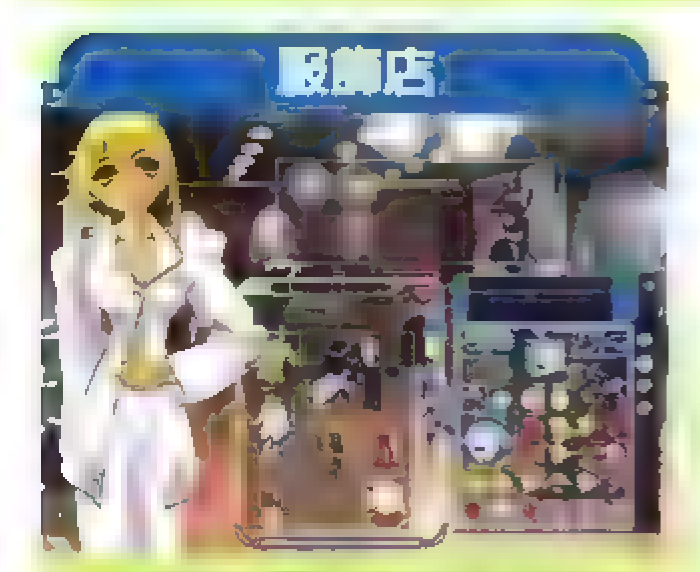
在e電園遊戲中，一開始每一個玩家都會配有一個PDA手機。可別小看它哦，它可是各高科技產物呢！透過PDA手機，你可以與其他朋友進行虛擬的影像交談，並看見他養的可愛寵物，而且還可以利用它來進行好友名單的紀錄，我們就來看看這個一流通訊器材的介面吧（參考左圖）！



## 費心巧扮自己　創造個人流行風

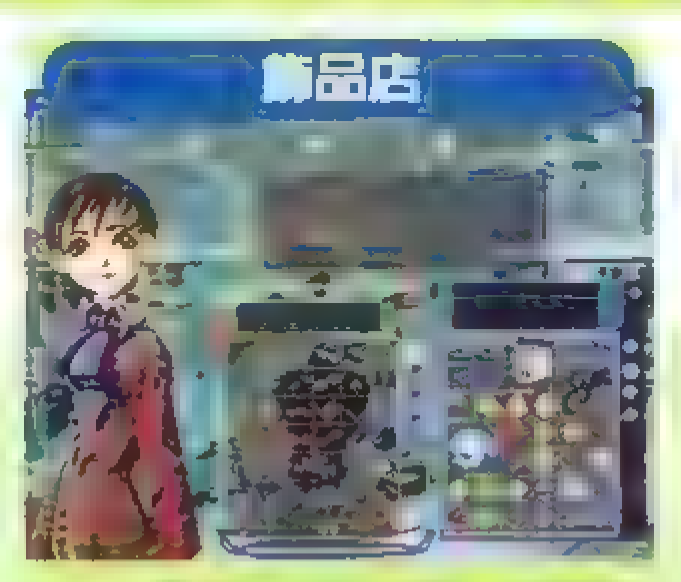
進入遊戲了，天啊！我怎麼只穿著一件內衣就到處亂跑呢？趕快好好的去採購一些行頭才行。在遊戲中可是設有百貨公司的哦！趕快去多賺一些錢，才能好好的裝扮自己。遊戲中各種商店可說一應俱全，以下我們就來看看這些商店提供些什麼吧！

### 服飾店



在這裡你可以選擇各式各樣的衣服，有高貴的、有休閒的，趕快買一件把自己打扮的好看一點的才能吸引異性喔！

### 飾品店



凡舉耳環、戒指、項鍊、太陽眼鏡等流行飾品，都可以在這買到哦！要有個人風格，就在這多買一些吧。

### 美容院



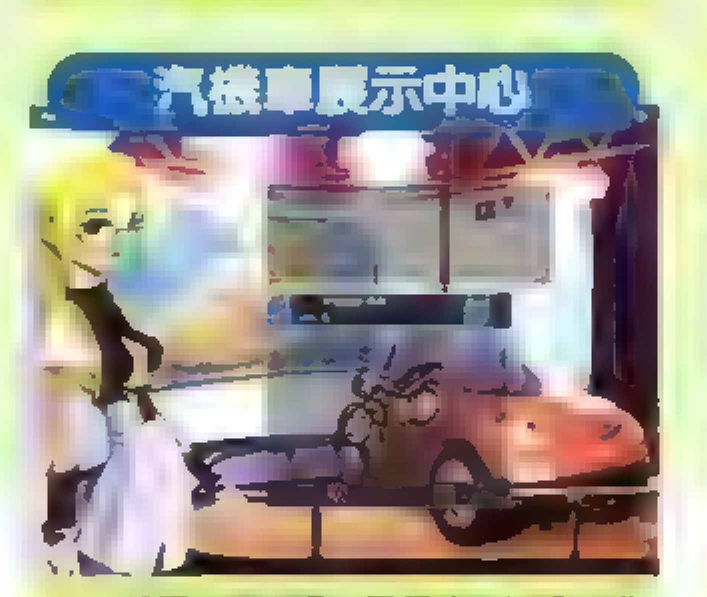
想換換髮型，給自己煥然一新的感覺嗎？在這裡，可愛的美髮妹妹會盡力幫你弄一個又酷又棒的新造型。

### 整型外科



忽然覺得自己的長相不夠流行了，配不上自己高貴的配件，沒問題，整型外科為幫助你，創造一個全新的自己。

### 汽機車展示中心



想買台車來過一下便捷的生活，或是用來泡泡妹妹，甚至飆飆車過癮一下，就來這選一輛吧！

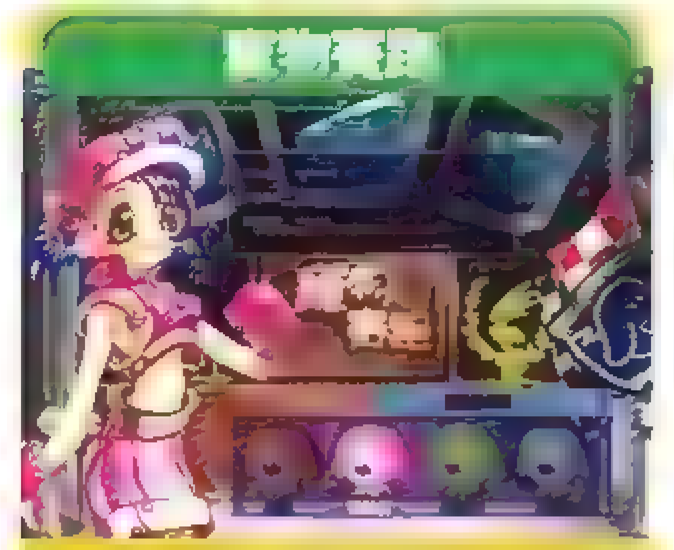
### 手機軟體行



想知道朋友更多的資訊，想換換PDA手機的外型及音樂，來這裡購買軟體就能升級PDA手機了！

## 交友場所及娛樂場所

好不容易將自己裝扮的人模人樣了，接下來就到去交交朋友或玩玩吧！在遊戲中，提供了幾個交友場所，你可以到咖啡廳和人聊聊天，也可以參加像電視節目般的配對聯誼活動，透過一些活動，來找到自己的最愛。不想交朋友？沒關係，遊戲中也有娛樂場所可玩，以下就來介紹二個有趣的玩意吧！

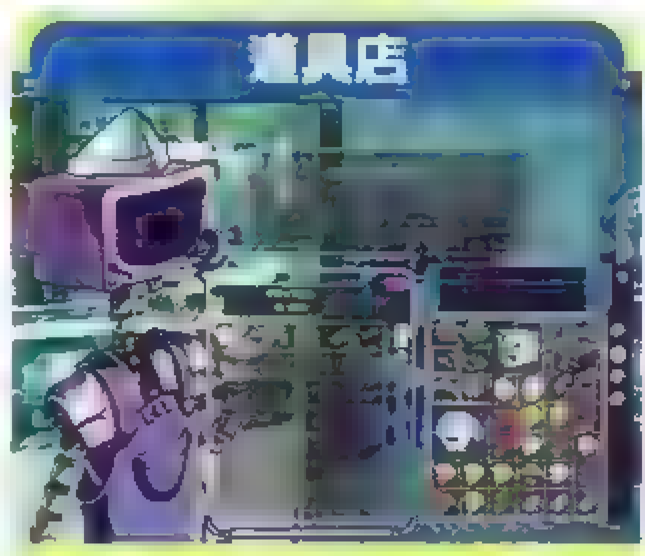


在這裡，玩家可以在四隻參賽寵物中下注，每個寵物都有不同的特性，分析清楚後選取寵物，贏得比賽可以得到下注金額四倍的獎金。




這是一個以生肖來算一週運勢的算命屋。在這裡你可以算出自己的一週運勢，當作生活中的參考。

### 道具店



走久了總會累，需要補充體力，一些用品也需要補充一下能量，那就要來這買買才有了！

# 殺無赦3 狼世紀

Myth Ⅲ
Wolf Age

預定推出日 7月

＊研究製造所 BUNGIE ＊販賣流通所 大宇 ＊遊戲類型：即時戰略 ＊科技需求：未定



不同於一般的即時戰略，如何善用手邊的精兵去對抗一群敵人，這就需要很高深的戰術頭腦了，可不是隨便挖挖礦、砍砍樹生一堆兵出來的人海戰術可以比擬。小藍(小聲說）「說那麼多廢話，明明就是自己每次兵還沒生出來就被別人滅了，說得自己多厲害似的……」

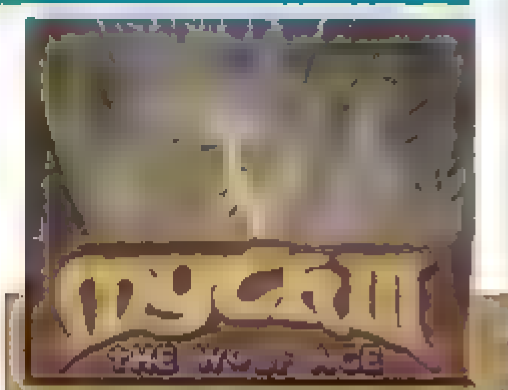



## 傳奇的開始

《殺無赦》系列是開始於一個黑暗的大陸，繁榮一時的人類遭到墮落之王(Fallen Lord)與其邪惡大軍的攻擊，在潰不成軍的情形下，退居到大陸的一隅苟延殘喘。人類僅存的希望，不過是零星的游擊戰鬥與最後九人將軍(The Nine)的領導。在一代的結局裡，人類的盟軍終於擊退墮落之王，砍下為首的Balor頭顱，拋至The Great Devoid，使他永遠不得超生。而二代則將故事往後推演六十年，敘述了黑暗勢力的捲土重來與人類盟軍的趁勝追擊，而人類也再度擊潰了四個墮落之王與恐怖的死靈軍團，讓和平重回大地。睽違多年的三代新作則將整個故事拉回一千年前，你會遇到四名當時善良陣營裡的英雄Connacht、Damas、Ravanna及Myrdred，但事實上，他們就是日後的四個墮落之王Balor、Soulblighter、Shiver及Deceiver，全新的傳奇故事將於這一場遠古的戰爭中展開，正邪的對立與輪迴也從這一刻開始。








## 體驗戰爭的藝術

作為即時戰略遊戲史上的一款難忘經典，《殺無赦》最重要的特色就在於排除了複雜與囉唆的資源管理過程，而將所有的焦點集中在少量單位的操控與戰術調度。而《殺無赦3》完全繼承了這點，如果你曾玩過前兩代，那在進入《殺無赦3》時，必然會感動於其分毫未改的界面設計。事實上，除了幾乎分毫未改的界面，忠於原味的遊戲設定與節奏也保留住《殺無赦》那種硬派作風的原汁原味。

在《殺無赦3》裡，戰爭成為一種藝術，你必須運用所有的智慧與集中力來面對每一次的挑戰，能否正確的選擇合適的陣形、是否能優先搶得戰略的制高點、是否能準確地預測敵人動向、以及是否能巧妙地在必經之路埋下火藥等等，都會對整個戰場局勢造成決定性的影響。

遊戲裡共分光明與黑暗兩個陣營，單位多達三十種，與一代時的十五種單位相比，足足多了一倍。而那些曾經引領一時風騷的怪物與友軍，例如「無魂妖」(Soulless)、「醉侏儒」等，也都不會缺席。



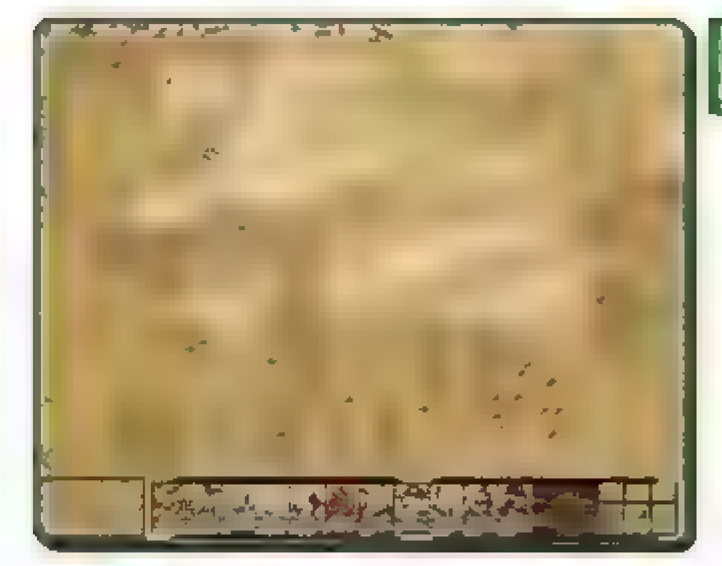




# 武田信玄(Takeda)

預定推出日 5月

＊研究製造所：Acclaim　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：戰略　＊科技需求：PII 200、64MB

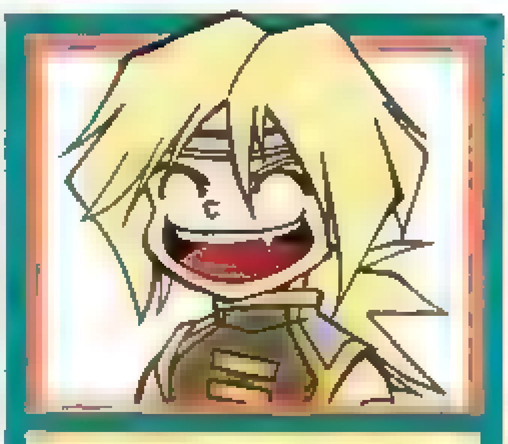


《武田信玄》(Takeda)，顧名思義是一款以甲斐之虎武田信玄為主角的戰略遊戲，讓玩家進入日本戰國時代，統率武田軍，完成擊垮上杉、轟殺織田及前進上洛夢想。

## 故事背景

武田信玄，人稱甲斐之虎，戰國時代最有資格爭奪天下的人選。在信玄幾乎將信濃地方列為版圖後，接著要前進上洛時，卻遭遇了他一生中永遠的宿敵—上杉謙信（越後之龍），爆發了前後多達五次，著名的川中島之戰，使得虎與龍空有傲視全國的騎兵隊卻遲遲不能上京。信玄在三方原之戰中大敗家康，造成後來德川家康非常害怕面對武田的騎兵隊，極力避免正面衝突，也使信長見識到武田家的威力。被稱為戰國巨獸的他，卻在三方原之戰後倒下，結束其波瀾壯闊的一生，抱著西上的心願而死，使得日後的武田家也未能達成西上的夢想。

甲斐巨獸旗下的剽悍騎兵



小尼：這款《武田信玄》相當重視兵種的相剋性，雖然在騎兵剋弓兵、弓兵剋長槍兵及長槍兵剋騎兵的基本規則下，一般來說，數量亦無法改變如此的優劣關係，但玩者若是扮演的是向來以騎兵聞名的武田軍，即使對方是同數量的長槍兵也很難維持陣型戰線的，這樣能讓子民們輕鬆享受快速騎兵突襲敵軍，直取敵將首級的快感哦^^！

小藍：安德烈斯王國也有人物相剋性啊^^！就是小藍我剋蕃蕃、蕃蕃剋沙雷納，但沙雷納又剋我！

小尼：……^^!!小藍～你想太多了！

## 陣型變化為同型遊戲之冠

模擬日本戰國時代的戰爭，既然有兵種的相剋性，但各種陣型的變化也沒有缺少。遊戲裡的陣型變化，可謂同型遊戲之冠，在進入戰術模式前，可視官階選擇將武將調配至本陣、中堅、前鋒、左後衛、左中鋒、左前鋒、右後衛、右中鋒及右前鋒等九個位置。再將大軍調整為魚鱗陣、鶴翼陣及長蛇陣等陣型，而各位置的小隊又可視需要在戰鬥中隨時變換12種隊形，以戰略遊戲而言，《武田信玄》中陣型可算是變化無窮。

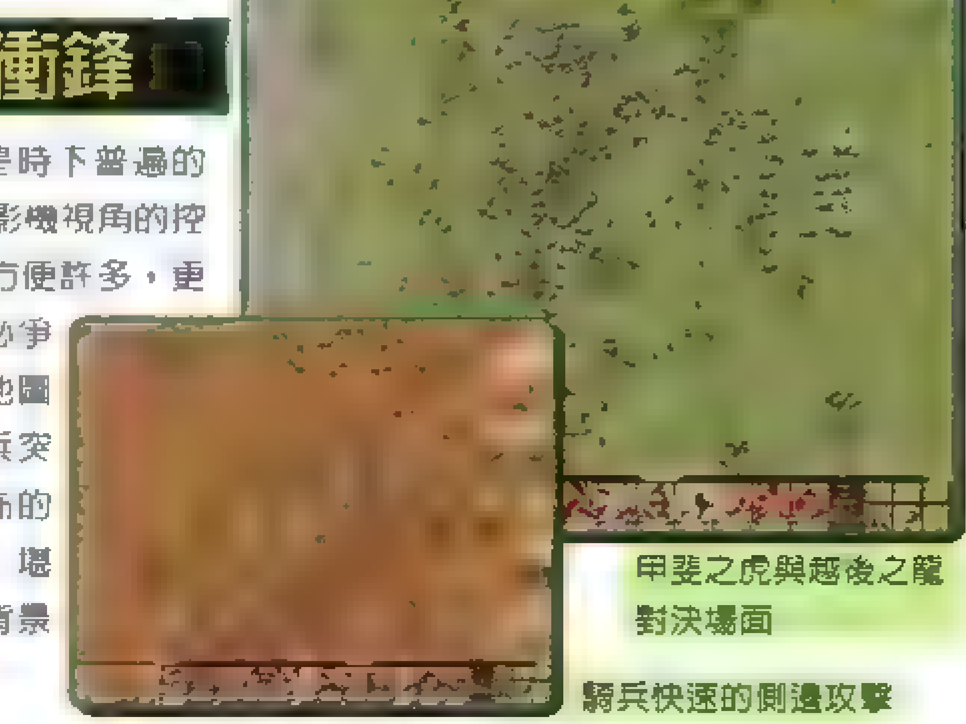
## 操控性才是即時戰略的根本

部隊操控可說是即時戰略遊戲的靈魂，鑒於以往遊戲控制編號小隊過於繁雜，《武田信玄》特別強化部隊移動的介面，玩者在戰術地圖內欲使數百單位的戰鬥部隊共同進攻，僅需以滑鼠框選即可，並無一般框選上限數的設定，免除以往即時戰略遊戲大部隊前進時需先編成小組的麻煩，在分秒必爭的戰場，如此設計想必在各種戰術的發揮上更能得心應手。

## 豪邁的騎兵衝鋒

就人工智慧來說，遊戲中的AI亦表現得相當不錯，電腦指揮的部隊和玩家一樣會適時的發動全軍突擊、左右翼突進及搶師旗等戰術。基本上電腦在AI的部分展現了相當的能力，還會依照各兵種相生相剋的關係配合出兵，如果玩家不熟悉陣型及兵種的運用，挺容易被電腦控制的大名無情屠殺的。

整體而言，此遊戲雖不是時下普遍的3D遊戲，但2D模式先天在攝影機視角的控制上，會比3D即時戰略遊戲方便許多，更能讓玩家將精神發揮在分秒必爭的指揮調度上，且遊戲戰術地圖的細緻度也不在話下，而騎兵突擊拖出所陣陣塵煙和戰場滿佈的死屍殘骸也交代得可圈可點，堪稱近年來以日本戰國時代為背景表現優良的戰略遊戲。



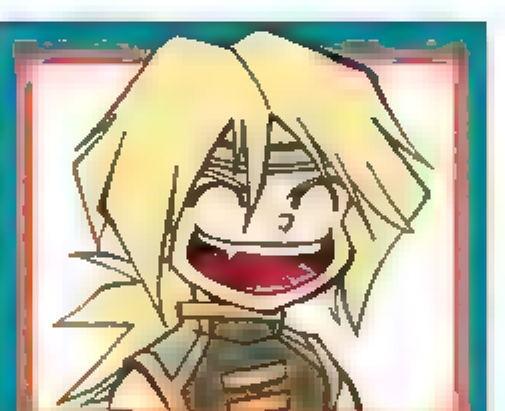
甲斐之虎與越後之龍對決場面

騎兵快速的側邊攻擊

# 荒島大作戰

預定推出日 2002 5 月

＊研究製造所．eMission　＊販賣流通所　旭力亞　＊遊戲類型　益智（大富翁類型）　＊科技需求　PII 233、32MB



小尼：《荒島大作戰》這款遊戲主要目的是要在兩張看起來一樣的圖案中找出其中不同之處，聽起來好像很簡單，其實有的時候看的眼花撩亂也不一定找的到不同的地方，相信大家在各大遊戲場都玩過，而同類型的遊戲在市場上其實已經不少，所以eMission遊戲設計工坊特別加入超大量的新元素來打破傳統式的玩法哦

小藍：啊～這張圖的不同處怎麼這麼難找啊，天啊^^!!時間又快到了～

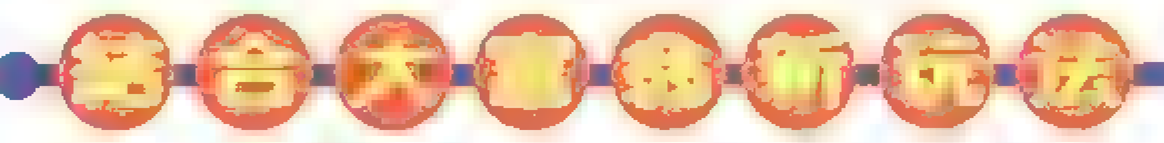
小尼：不是沙雷納的照片和一隻母老虎的照片，怎麼會找不到不同處！

小藍：我說找不到就是找不到^^!!

## 有錢也煩惱

故事發生於200x年，在遙遠的東方有一個非常非常有錢的人，因為他所擁有的錢太多的關係，所以他一直有2個很大的煩惱。第一：生活過得太無聊，因為想要甚麼就有甚麼。第二：錢太多，不知道該如何去花，為了令這種無聊的人生再增添多一點點的刺激，他決定舉行一個與眾不同的比賽。於是他花了他1/10000的財產，買下了一個無人居住的荒島，然後再把整個荒島改造。先在荒島上設立了各式各樣不可思議的謎題，然後再在世界各地挑選不同的參賽者來這個島上解開他所精心設下的謎題，參賽者不分性別、不分年齡，所有的參賽者只要能夠從荒島的起點順利的走到終點，勝利者將會得到他1/100的財產。雖然如此，轉眼已過了兩年，至今竟然還未有任何一個人能成功的解開在島上的謎。而且所有曾參賽的人在離開荒島後都精神錯亂，到底在島上藏了什麼樣的秘密和難題呢？直到了有一天，有兩名年輕人在世界的兩端，從各自的信箱裡接到了一封神秘的邀請函，故事就從這裡開始了……





## 結合大量嶄新玩法

《荒島大作戰》不會再是那種從開始一直到結束玩家都只是看到同一個介面的遊戲，而且玩家還有機會可以選擇不同的路線，得到各種不同的特殊寶物，還有各式各樣不同功能的卡片，也可到道具店購買道具喔！玩家還必須活用各種道具，來夠破解各個機關和陷阱！新式的玩法大幅提升了整個遊戲的新鮮感和趣味性！遊戲中的圖片全是由世界知名的攝影師所提供，美美的圖片全部可都是有版權的，遊戲中可供玩家選擇的角色也有不同的劇情及難度。

而在闖關模式中則是不停的挑戰各式各樣不同的圖片，以速度及準確度向高分及高階的段位挑戰！



## 人物介紹

Lara天生喜愛挑戰，好勝的她從未在任何比賽中失敗過。個性開朗樂天，她的父母都是考古學家，所以從小跟著父母東奔西跑的她對發掘新東西有非常濃厚的興趣，有非常敏銳的觀察力跟第六感。

Franky因為父親是冒險家的關係，也從小擁有冒險家的精神！也因為家裡年老病重的母親須要一筆龐大的醫藥費，所以他決定去尋荒島上的寶藏。屬於超級冷靜派，最常說的座右銘就是「沒有做不到的事！只有不會做的！」

Mr.Money超級無聊的有錢人，也最常說：錢是我的敵人，但是卻怎麼也消滅不了，反而越來越多！

No.1-2-3-4-5：Mr.Money手下的五名大將，三年前是在股票與金融市場等叱吒風雲的人物，現在被Mr.Money調到島上負責重要的關卡，以更複雜的難題來考驗參賽者的智力與耐力。

# 超級卡曼契 4



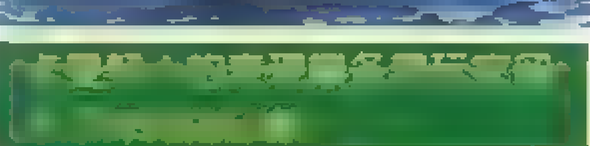



預定推出日 4月

＊研究製造所：Novalogic 工坊　＊販賣流通所：英特衛工坊　＊遊戲類型：飛行模擬　＊科技需求：PII-450、128MB

為了盡可能迎合廣泛的玩家口味，現在《卡曼契4》的遊戲難度是可以讓玩家自由調節的，這一點與《卡曼契Gold》非常類似。此功能可以讓玩家自由調整《卡曼契4》真實度，在最低的難度設定下，玩家可以用大多數第一人稱射擊遊戲中的標準WASD按鍵控制卡曼契直升機；飛機本身的耐久值也足以承受大量的損傷，而且自動駕駛功能還可以避免在山壁上撞毀。然而在最困難的設定下，玩家需要負責控制卡曼契的一切，並以技巧儘量減少直升機受到的損傷。





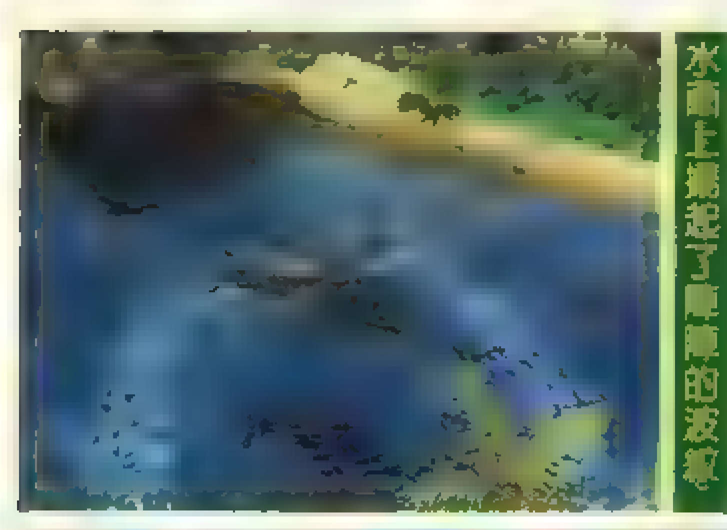
## 齊全的武器裝備

由於卡曼契是一種很難偵測到的隱形飛機，在許多秘密的作戰行動中都扮演了重要角色，即使如此犀利的隱形飛機，對於敵方雷達來說並不是完全看不到的，玩家需要盡可能降低直升機的雷達反射信號。這意味著自始至終玩家都要保持卡曼契的飛行高度、僅在絕對需要的時候開啟武器艙門，使用全火力進攻。在遊戲中玩家可以用全系列的武器裝備自己的卡曼契直升機，和大家所期望的一樣，軍火庫中包括地獄火反坦克導彈、刺針防空導彈、Hydra火箭及火力兇猛的20mm機炮，玩家甚至還可以利用鐳射測距儀定位目標然後呼叫炮兵部隊攻擊大批敵軍。



## 絢麗的視覺效果

在遊戲中，旋翼衝擊表現的效果近乎完美，在海洋或者湖泊表面盤旋卡曼契的時候，將導致水面向四周泛起波紋，而直升機下方的雲霧也會被吹散。同樣，在堅實的地面上飛行時，玩家將注意到塵土在旋翼作用下飛揚，過於接近陸地時甚至草和樹木也將前後擺動。其他新的圖形特點中，還包括一個可以創造出真實地面陰影和座艙蓋映象的光源系統，如果仔細分辨的話，玩家甚至可以發現卡曼契在水面上留下的倒影。

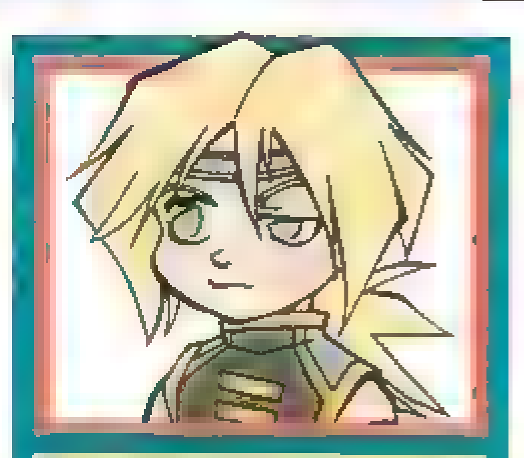


水面上掀起了陣陣的波紋



## 請叫我『卡曼契殺手』

雖然地面部隊對於一個卡曼契駕駛員來說似乎並不重要，但是它們的加入不僅僅使得遊戲更加逼真，而且還為飛行員帶來了更大的挑戰，因為其中有一些步兵將裝備致命的攜帶型肩射式針地對空導彈，許多蘇聯飛行員在阿富汗就因這種可怕的武器而喪命。



小藍：在這款《超級卡曼契4》中，有一場任務就是需要玩家護送總統及隨行人員穿過一座敵對城市前往機場，在完成目標之後，總統將登上空軍一號飛走，遊戲對這架著名的飛機按照真實比例進行了模擬。然而自由世界的命運並不僅僅依賴於玩家的肩膀，AI控制的僚機會保護玩家後方，並在需要的時候伸出援助之手哦。但蕓蕓啊！妳在幹什麼啊！怎麼開著超級卡曼契往白宮飛去！趕快住手啊！^^!!

蕓蕓：*@#$&^*$$%&^$&$……

小藍：小尼！蕓蕓在說什麼啊^^!!

小尼：她在說：「偶是奧薩瑪·賓拉登，阿拉真主萬歲」^^!!

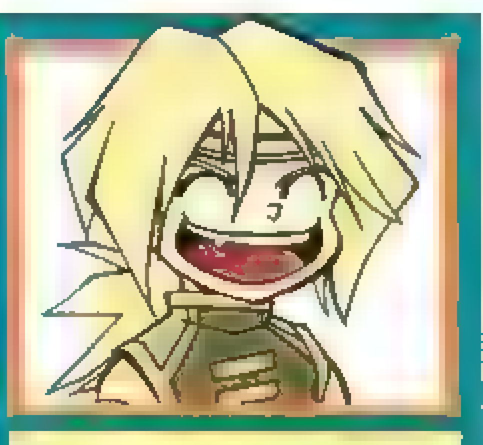




# 雀友會ONLINE

預定推出日 已上市

＊研究製造所：美夢成真工坊　＊販賣流通所：美夢成真工坊　＊遊戲類型：益智類　＊科技需求 PII 233、32MB



小尼：以往安德烈斯的子民們出門和朋友打麻將，常常會因為朋友失約而打不了牌，現在美夢成真工坊推出的《雀友會 on-line》，讓你不再找不到牌腳，除了結合了麻將與交友功能之外，還有機會和真實的線上美女玩牌哦！

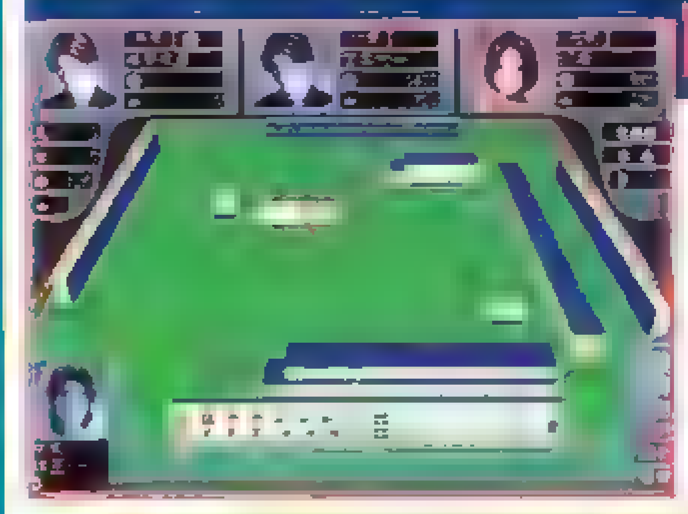
瑟蕾：除此之外，你的點數也可以兌換等值商品，真是一舉數得，說它是一款超時代的真實線上衛生麻將真是有過之而不及，絕對比在牌桌上單單的輸贏更吸引你，因為它所帶給你的是多樣化的服務[illegible]哦！

小藍　真是消磨時間、居家休閒、出外旅遊、必備遊戲 ^^!!（實在太扯了……）^^!!

## ▶獨特的麻將交友功能



小藍還發覺這個遊戲是不提供電腦 AI 模式和子民們玩的，也正意味著裡面的牌友都是真實的人，現實生活中你也許找不到朋友陪你打牌，但是它將為你找到數之不盡的牌腳，當然申請會員的人都是經過工坊認證的，而工坊也將會為你確認你的對手到底是男的還是女的哦！所以不會有人妖欺騙你的感情，也許你還可以在上面找到你未來的另一半，甚至可以交到來自世界各地的牌友及，真是妙用無窮～疑！莎雷納的 ID 是哪一個啊 ^^。



## ▶超勁爆的真實的線上美女

美夢成真工坊還會陸續找尋優秀的美女，在線上陪你打麻將，讓你有機會和美女打牌同桌哈拉，而如果你把鴨子的技術高超還可以約她出來吃飯看電影，甚至和她當男女朋友哦，而工坊將永遠保持中立（小藍按：嘿嘿！這也表示如果遇的是恐龍妹的話！工坊也是不做任何「售後服務」哦！），甚至會將美女們的真實照片登錄到公司網站上，保證讓你物超所值。

## ▶樂透獎金點數大方送

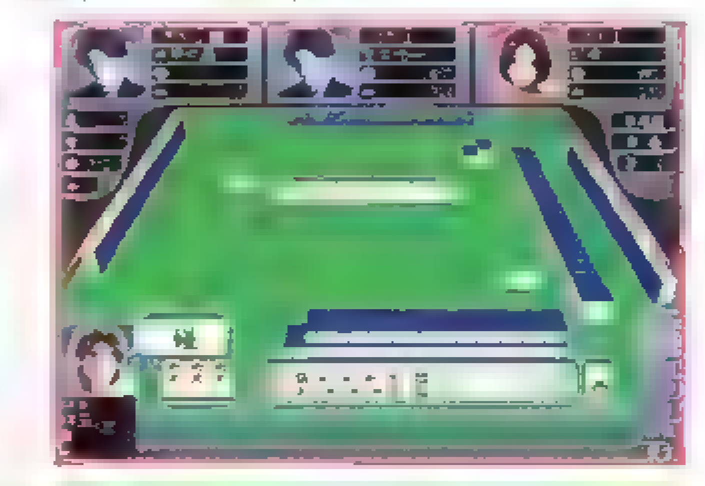


時下最流行的樂透彩的得獎機率真是有夠低，而又不能憑藉實力得到，雀友會為你貼心設計出一種獨特的玩法，玩麻將也有經驗值喔！只要累積點數到一定程度的人，就有資格排名，參加比賽奪獎金這項活動，每月將舉辦一次，而比賽資訊如下：

由持有本遊戲之會員至一館以上累積經驗值參加比賽，而經驗值要到達最低門檻才有排名資格，在時間以內達到最低門檻，工坊將公佈於 http //dct elo.com.tw 網站上，若當月獎金未有人取得則累積獎金加注到下個月，且會員之間的經驗值累積到下個月，但是若有人取得獎金，月初大家的經驗值將歸 0，開始重新比賽。得獎人姓名將刊登在公司的排名英雄榜上，永垂不朽，成為傳奇人物，說到這裡各位子民們，心有沒有開始癢起來了呢，呵呵 ^^^！再往下看吧！

▶比賽時間

每個月初開始，月底結束，最低經驗值門檻：八千點



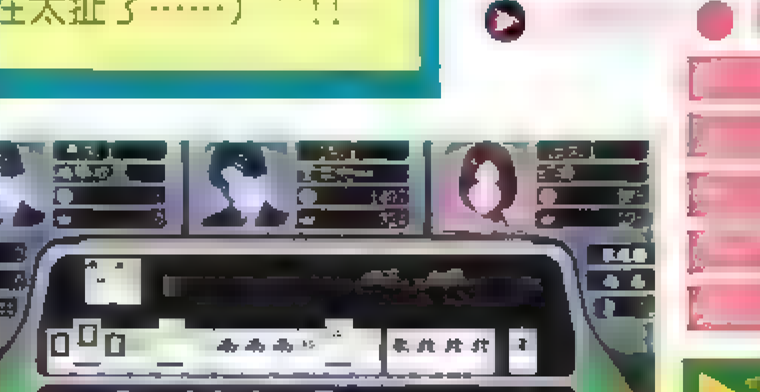
累積紅利五萬元

累積紅利三萬元

累積紅利一萬元

累積紅利五千元

累積紅利三千元



## ▶各種高級獎項大放送 點數兌換等值商品

想到過玩遊戲也可以賺大錢嗎，隨著會員的增加獎項是會不斷增加，未來將準備送出車子、房子及高級電腦；工坊還規劃讓你能用點數換市價等值的商品，讓你和會員之間所贏得的點數可以得到實質回饋，聽到這兒還懷疑什麼，小藍都弄一片來玩了！子民們也趁熱來玩看看吧，還會有意想不到的驚喜喔！

# 阿瑪迪斯戰記




預定推出日

＊研究製造所：漢堂國際　＊販賣流通所：漢堂國際　＊遊戲類型：戰略　＊科技需求：未定



## [illegible]

故事的舞台是發生在一個名為阿瑪迪斯的大陸，這大陸是由三個國家所組成。朗格多克—由早期的開拓者為了抵抗在大陸各地出沒的怪物所組成的軍團發展而成，有大陸上最強的軍事力量。康奎恩 -- 以商業為主的新興國家，由國王加拉哈特2世所率領，是全大陸貿易最繁榮的地方。克爾白 -- 大陸東北方的小國家，是一個以宗教力量為政治中心的國家，現在由法王康塞斯 3 世所領導

在這個大陸上，除了由人類組成的國家之外，還有另一種奇特的生物 -- 魔獸。魔獸與人類一樣，有自己的語言和族群，基本上魔獸們認為人類是危險的生物，不會靠近人類居住的地方，人類也無法與魔獸溝通。但是在人類之中，卻有一些天賦異稟的人，他們不但能與魔獸們溝通，還能驅使魔獸們為他們做任何事。由於魔獸們擁有遠大於人類的戰鬥力量，因此這些能驅使魔獸的人在戰爭上，就變成了恐怖的代名詞，人們稱他們為魔獸使者。

牛頭人

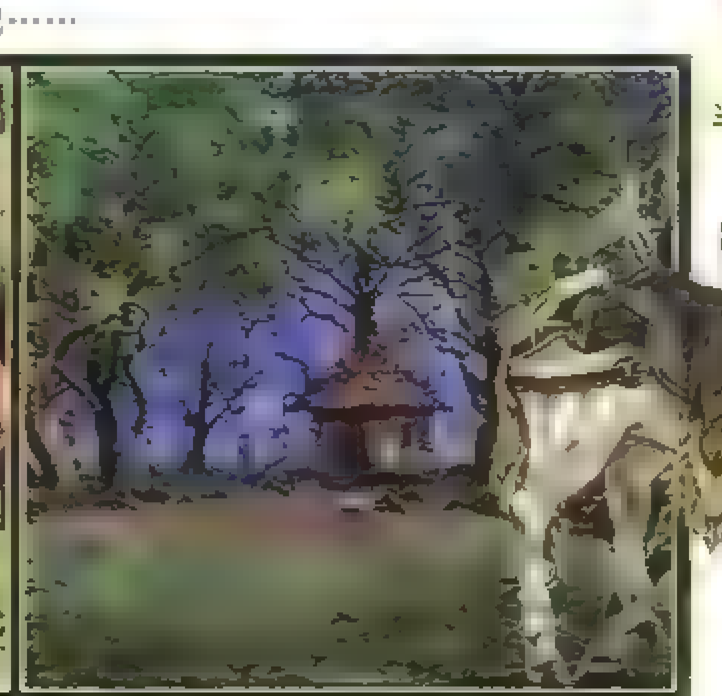


本遊戲為了表現出英國高地的風味，因此在整個遊戲的風格上，放棄日式的畫風，而採用較接近西式的風格來表現，其中人物服裝的考究和遊戲場景上的精細度，更是下了非常大的苦心。目前遊戲正在設定階段，這期先介紹整個遊戲的世界觀及故事大綱，往後也將會陸續地為大家持續報導，敬請期待

## 故事的開端

在原本和平的日子裡，一向與康奎恩友好的朗格多克帝國突然出兵康奎恩，沒有軍事力量的康奎恩很快地就被攻陷。在危急之際，康奎恩的國王拉哈特２世命令親衛隊長歐蘭朵帶著公主逃到康奎恩邊境的村莊 -- 多瑪。臨危受命的親衛隊長，在帶著公主歷經萬難到達多瑪村之後，發現原來多瑪這個地方的居民，竟然是全大陸領導者夢寐以求的魔獸使者所居住的村莊，而自己竟然也擁有魔獸使者的血統。在村長的幫助之下，康奎恩的公主薇歐拉與在多瑪長大的青年羅格通力合作，終於收復了康奎恩。但是他們卻發現原來朗格多克帝國出兵康奎恩，只是一個大陰謀其中的一個小插曲而已……





半人馬

# 獵豔大富翁

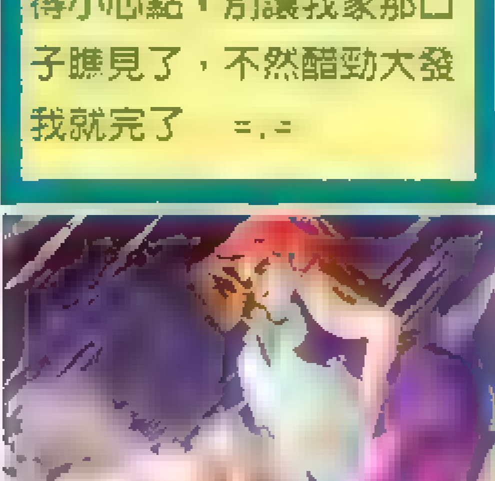


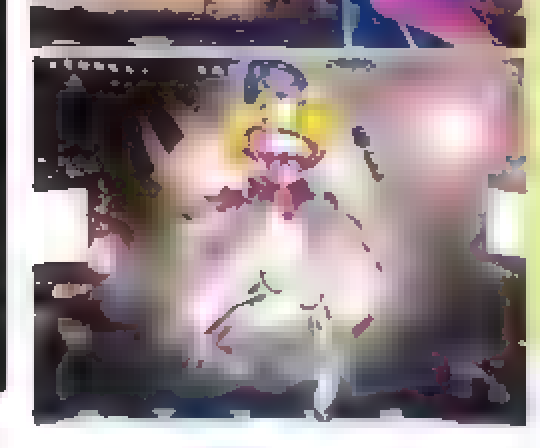
預定推出日 未定

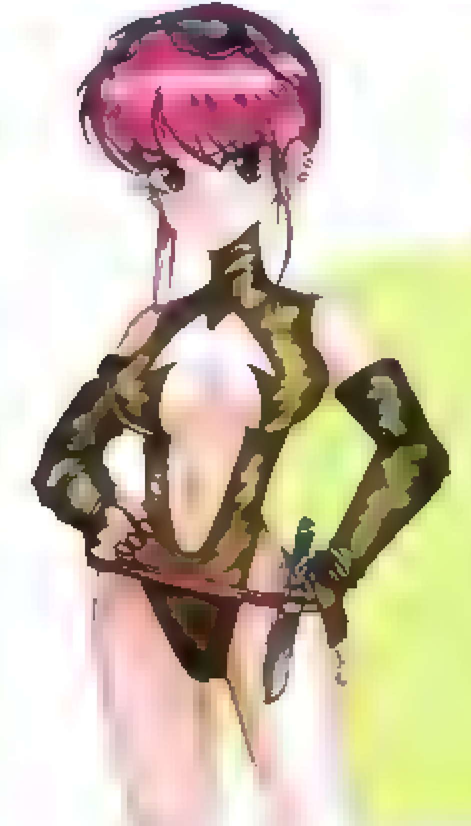
＊研究製造所 詮積資訊　＊販賣流通所 智冠科技　＊遊戲類型 益智　＊科技需求 P-200、64MB RAM



結合了大富翁和養成的遊戲，最重要的就是如何在遊戲中把女孩子追上手，瞧瞧每個女孩子都穿得如此火辣，刺激喔！可得小心點，別讓我家那口子瞧見了，不然醋勁大發我就完了　=.=







## 結合各類型遊戲而成的大富翁遊戲

不同於以往大富翁的遊戲，這款《獵豔大富翁》是將養成、冒險及大富翁這三種遊戲類型合而為一，透過擲骰子前進的遊戲方式，買地購產以累積財富，並與遊戲中的六位女主角進行互動。在經由屬性的提昇與女主角親密度的增加後，玩家會漸漸進入女主角的世界，而至於最後能否進行交往並攜美而歸呢？這就要看是否能滿足每位女孩所提出的條件囉！



遊戲地圖(開發中)

## [illegible]的美女對手

在遊戲中，玩家的對手是六位造型獨特、個性鮮明的美少女，玩家須選擇其中二位來一同進行遊戲。可千萬不要以為這是款比誰錢多、比誰地廣的遊戲喔！"錢"雖然在遊戲中是個挺重要的資源，但遊戲的真正目的是在於能否在時間內將美女們追到手。

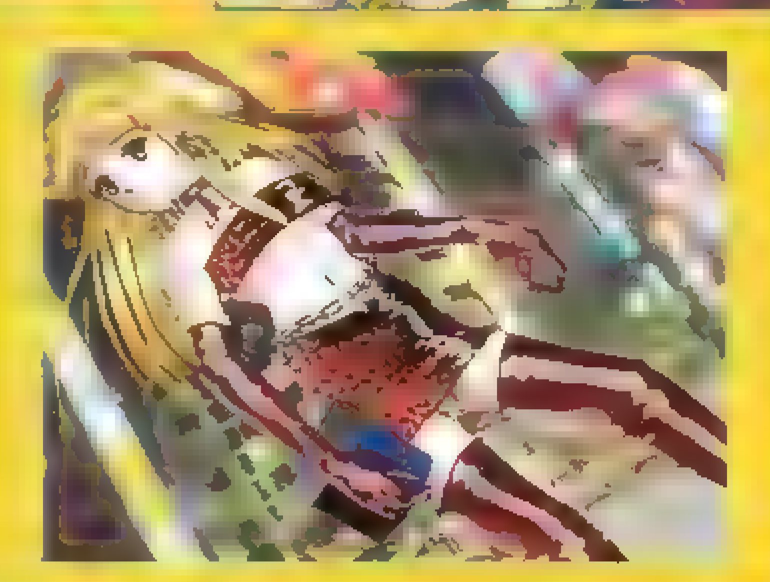
每位女孩在遊戲中都有各自的故事及夢想，玩家必須設法與女孩子們發生各式各樣的事件，進而了解她們的故事及願望。玩家與六位女孩，在遊戲中各有四種結局，也就是共有二十四種結局。至於如何達成最好的結果呢？除了自身屬性、彼此親密值的數值要高之外，正確的對話選擇及完成任務也是很重要的條件。



想把她追到手嗎？那就來幫助她完成夢想吧！

## 變化多端的冒險任務

在任務的設計方面，除了美女所交付的任務是務必要甭死完成外，在地圖上走著，也會有許多的突發任務是需要玩家去處理的。諸如：變態男子跟蹤事件、野狗咬人事件、援交辣妹事件、追捕逃犯事件及秘密場所事件等，在遊戲中，主角可是唯一的英雄，所以當然要一手包辦囉！因此玩家在遊戲裡將會非常忙碌，絕對不會無聊到發呆的。



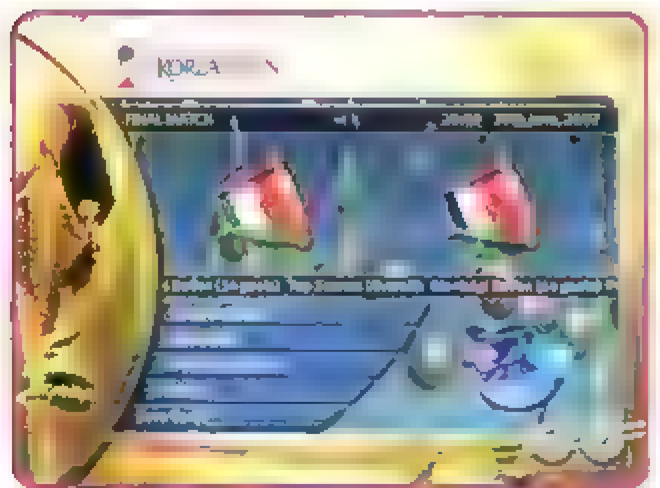
# 世界盃足球賽 2002 FIFA World Cup

預定推出日 2月

＊研發製造所：EA Sports　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：運動　＊科技需求：Pentium II 400、64MB

## 球場及球隊完全電腦重現

《世界盃足球賽 2002》是唯一獲得2002世足賽官方授權許可的遊戲。它的許可項目涵蓋了實際參賽的32支隊伍的隊服和其他正式球員的資料，由二隻不同色彩小精靈合組成的吉祥物，以及二十個分別座落於日、韓的世界盃比賽會場，如橫濱國際綜合運動場、蔚山足球場等等。這使得在遊戲中，你所操縱的球隊以及你所比賽的場地，將完全和即將舉行的世足賽一模一樣。你將自己擁有屬於你自己的世界杯。



所有參賽國家隊伍都會在遊戲中出現



各球場[illegible]出現



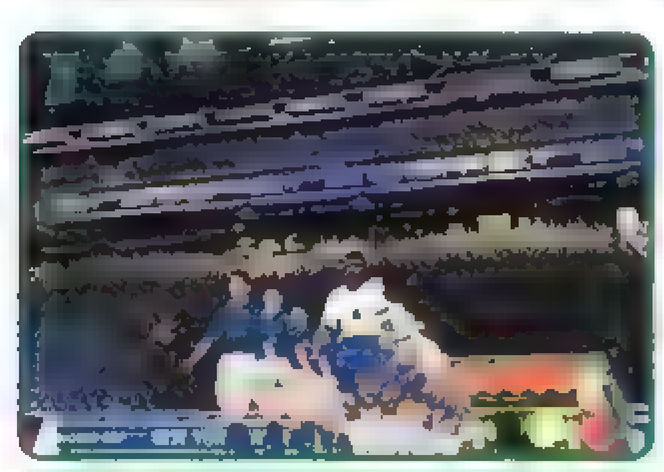
GO！GO！GO！耶，四年一度的世界杯足球賽又即將到來。來自全世界32個最頂尖的足球代表隊，將於5月31日起，在日本及韓國的各10個城市展開廝殺。在即將引爆全球足球熱潮之前，這款世界杯足球賽2002也順勢即將推出，喜愛足球的玩家們將可以提前體驗到世界杯足球賽帶來的超刺激體驗。小藍來踢一場吧！讓我的巴西隊好好的電一下你的法國隊，報上屆的一箭之仇。

## 輕易操縱足壇巨星

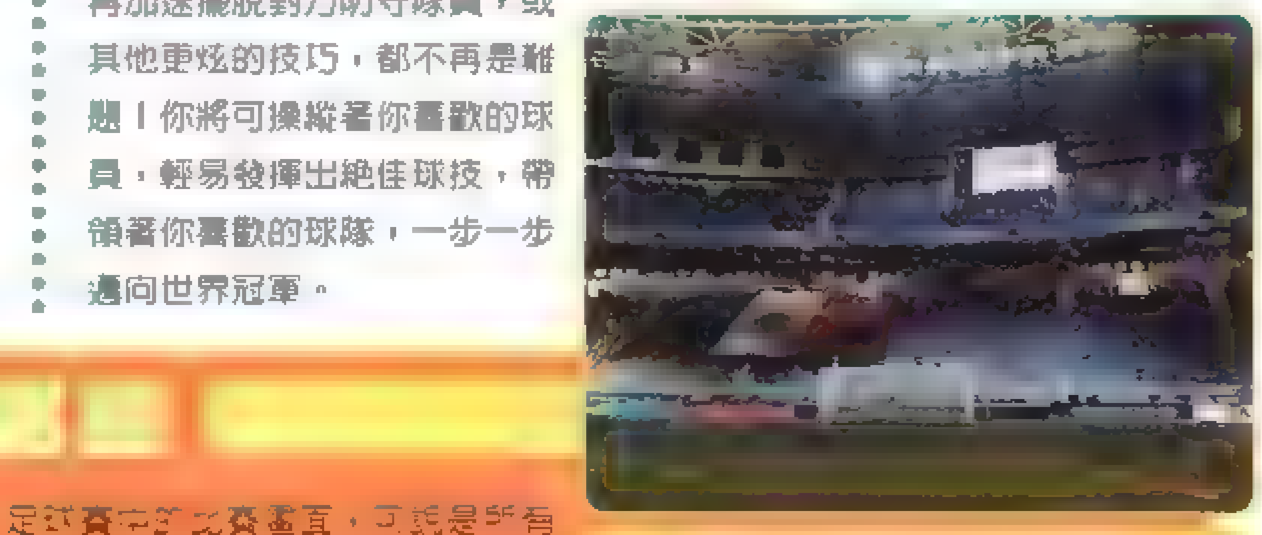
在遊戲中，每一個參加世足賽的明星球員，都有極為精細的繪製。無論是面孔、球衣背號、髮型，都和真實人物一模一樣，甚至連遊戲中個人獨特的攻守特色，也都和他實際上場比賽時相同。而遊戲中容易上手的新遊戲控制方法："空中電玩"系統，只要你一按下按鈕，就可立即做出各種高難度動作！無論是截踢凌空球、接高空球、花俏地作出射門假動作再加速擺脫對方防守隊員，或其他更炫的技巧，都不再是難題！你將可操縱著你喜歡的球員，輕易發揮出絕佳球技，帶領著你喜歡的球隊，一步一步邁向世界冠軍。



每一個球員的樣子都十分逼真



各球隊的球員都會出現



球場上的熱鬧氣氛完全感受

## [illegible]

足球賽中的比賽畫面，可說是所有球賽中最精彩且最難捕捉的了！在《世界盃足球賽 2002》中，新的攝影機角度和重播鏡頭，將百分百讓你感受足球比賽所帶來的張力！當球員對拿出他的快攻讓球從腳底下、過網或射球得分時，在畫面上可以看到球員各種複雜的肢體語言，或是被犯規時痛苦扭曲的表情，或射門失敗時不甘心地緊握雙拳的懊惱樣子，或是得分時高興地手舞足蹈的樂樣兒。除此之外，數以千計的球迷們身穿和支持球隊球衣一樣顏色的衣服，在場邊搖旗吶喊、歌舞助陣，各國的國歌背景音樂，特別的爆炸效果，如燦爛如火樹銀花般的高空煙火秀、五彩碎紙、由揮舞、國旗漫天飛舞的熱鬧場景等等特殊效果，各讓玩家猶如身歷其境般置身於球場中，體會足球賽的終極魅力。



時間到，迎接勝利吧！

# 狂簽猛中樂透包







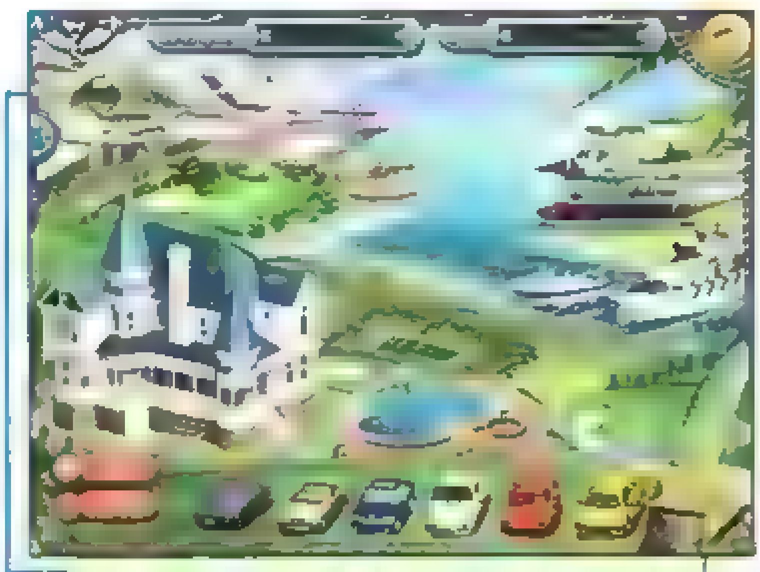
＊研究製造所　詮積資訊　＊遊戲類型　益智　＊販賣流通所　智冠科技　＊科技需求　P-200、64MB RAM



天靈靈，地靈靈，各方神明快來指引我這期要簽幾號……從開始到現在每期都買，每期都槓，連個小小的三顆星都沒有，難道我真這麼衰嗎？>_<現在連遊戲都可以玩樂透，不知道遊戲中開出的號碼會不會在現實開出呢？就半信半疑的下它一注看看，說不定中個頭彩我就發了，良心建議「簽注過度，有礙荷包」

## 只要努力就可以中大獎！

每期的樂透彩，下注者衆，但中獎者也不過就那幾人，可見得「槓龜一族」還真的為數甚多！小賭怡情，大賭傷身，想想看要是把42個號碼都包牌的話，那可是要花上兩億多的天價，一般市井小民誰包得下？這遊戲就可以讓你徹底地享受樂透的刺激感但又不花錢喔！


中大獎後來體驗富豪的奢侈生活吧！

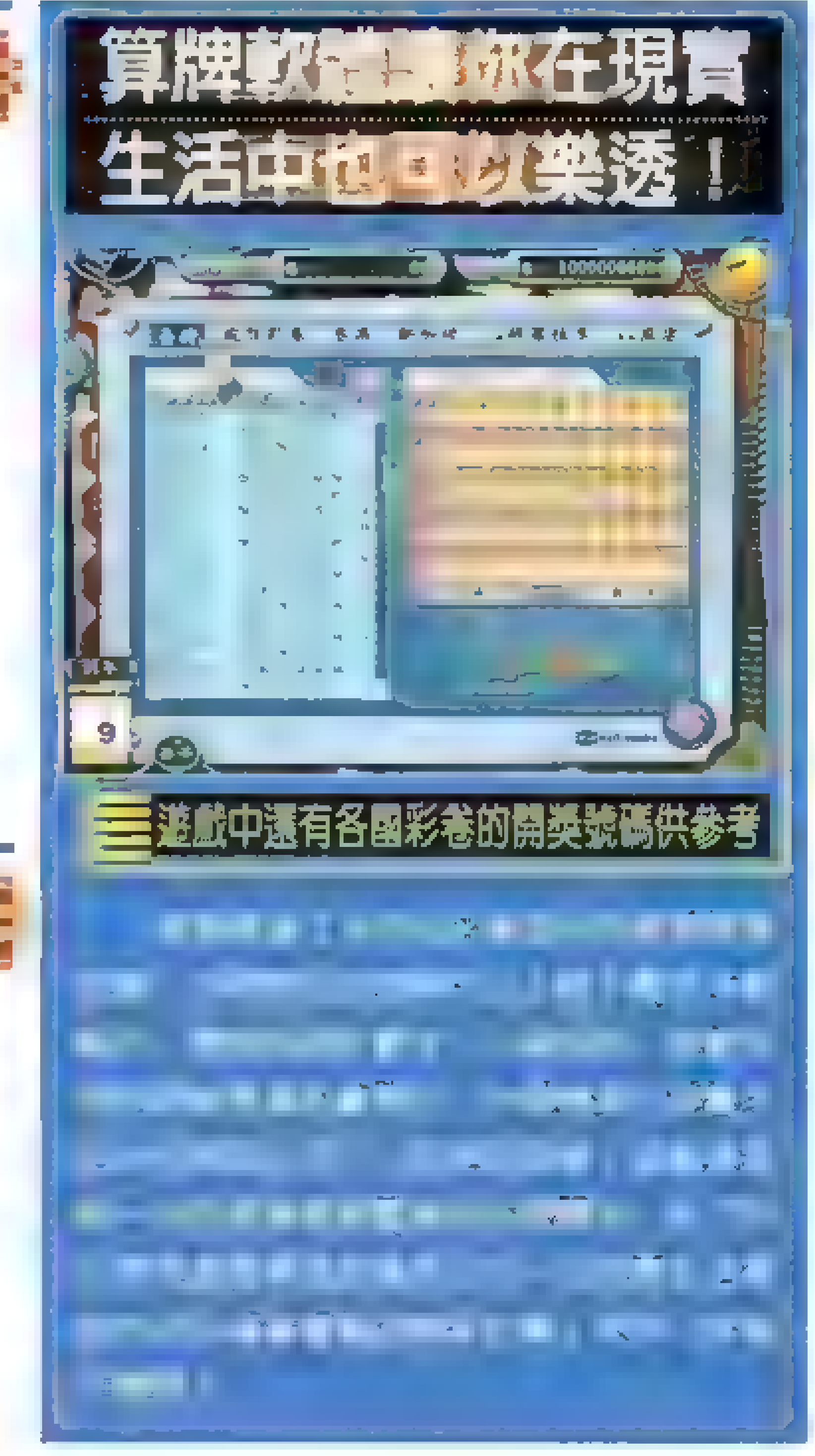

去麻將館玩推筒子試試手氣

遊戲中有個虛擬的樂透都市，在這裡可以當個徹徹底底的樂透迷，先在店裡打工賺錢，然後再到麻將館去玩推筒子將賺來的錢變大，最後就將所有的錢拿去買樂透，讓你一次樂個夠！讓你嚐嚐當個"樂透簽王"的過癮。

## 求取明牌靠自己！

遊戲中設計了很多求取明牌的小遊戲，像在神籤廟、金爐寺、占卜館、風水堂、碟仙公及祈夢宮等這些地點，透過各種不一樣的小遊戲來求取明牌，也許你獲得的只是一個數字，但是按照你虔誠値的多寡，便會有不同的準確率喲！舉例而言，在碟仙宮的小遊戲裡面，你便要擊碎許多飛碟，才能算到一個好的數字，要是你虔誠值夠高的話，這一次的開獎就會開出這個號碼了。

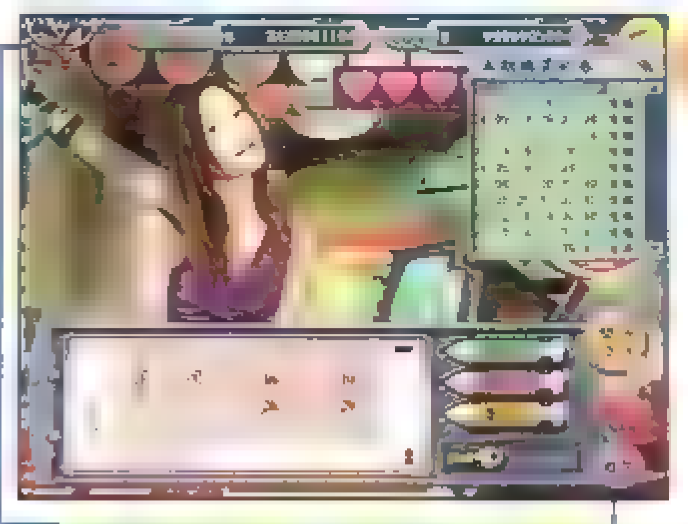

從爐內的香灰來預測明牌



遊戲中還有各國彩卷的開獎號碼供參考

## 彩券西施讓你心直跳

在投注站除了可以下注之外，還有幾位可愛的彩券西施在這裡陪著你唷！當你槓龜的時候，回來看看她們的笑容，心情一定會變好的。要是萬一中大獎的話……美眉還會有更多不一樣的特殊演出喔！保證讓你一次看個夠，小鹿亂撞加上呼吸急促！


漂亮的彩券西施幫你下注

# 女神天蠶變

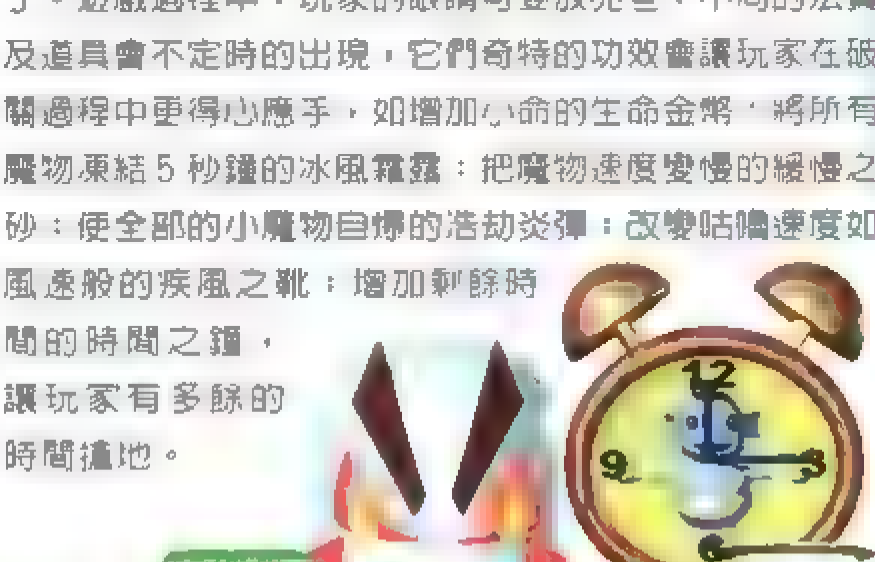
預定推出日

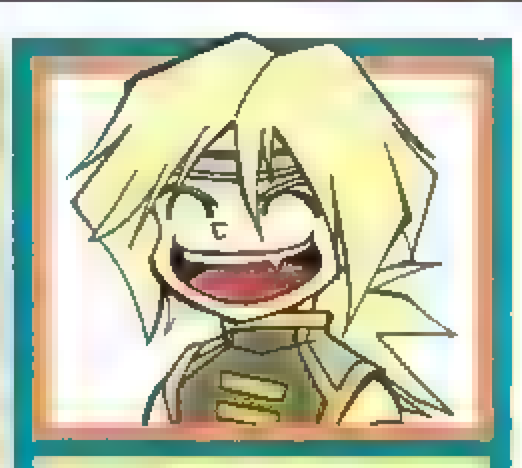
＊研究製造所：三協科技　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：Pentium Ⅰ 以上、32MB

## 益智玩法極樂法寶

本款遊戲以被封印的女神作故事的主軸，玩家扮演女神疼愛的天界聖獸「咕嚕」。以大型電玩「天蠶變」的玩法，對抗伺機而出的小怪物，以拉線築籬笆的方式，解開八位女神的封印。遊戲的過程中，需有靈活的閃躲功夫，及步步為營的劃地速度。該如何解救被封印的女神，及恢復仙界的安寧，考驗著小神獸的智慧喔！電玩老手對天蠶變的玩法應該相當的熟悉，在最初的關卡選擇畫中，可任意選擇其一女神先行闖關，八位女神的畫框上皆有亮點，每移一點代表已闖關的關數。玩家扮演的聖獸「咕嚕」，要在有限的時間內，利用拉出的線圍成自己的領地，逐漸擴張自己的領地範圍，逐步救出被封印的女神，直到完成率達80%才算過關。

雖然成功圍地的過程困難重重，但玩家的實力一點也不單薄，每關都有基本武器－「無敵糖葫蘆」，在吞食後，咕嚕的身上會產生透明光圈，接近他的小魔物會立刻翹辮子，不過對付大魔頭它就束手無策了。遊戲過程中，玩家的眼睛可要放亮些，不同的法寶及道具會不定時的出現，它們奇特的功效會讓玩家在破關過程中更得心應手，如增加心命的生命金幣；將所有魔物凍結５秒鐘的冰風霜露；把魔物速度變慢的緩慢之砂；使全部的小魔物自爆的浩劫炎彈；改變咕嚕速度如風速般的疾風之靴；增加剩餘時間的時間之鐘，讓玩家有多餘的時間搶地。





蠶蠶問：什麼是天蠶變類型遊戲啊？

小藍答：就是一張圖以未打開的形式，讓一隻蟲以拉線的形式，逐漸打開本來隱藏的部分

蠶蠶再問：通常是哪些圖呢？

小藍答：大部分都是小藍我流口水的美女圖^^||

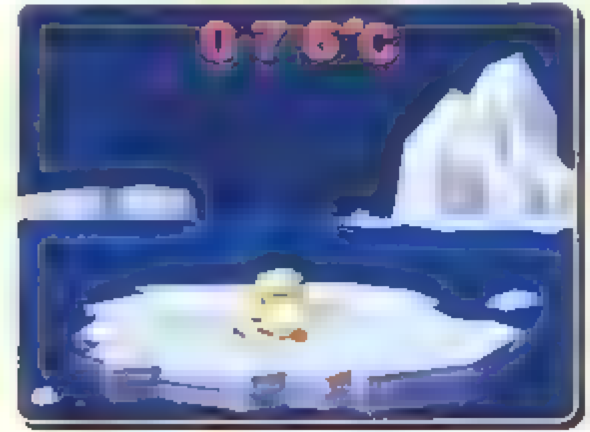
蠶蠶回說：小藍你這個大色鬼！！

## 一Game多玩的功能

在闖關的過程中，只要達到某種成功率，就會讓玩家玩玩小遊戲，輕鬆一下。這些小遊戲有考驗玩家記憶紙牌功能的神經衰弱；幫助冰天雪地中咕嚕摩擦取暖，以免失溫凍死的摩擦生熱；讓傻大頭自讓它不自覺灌爆而死的灌氣球；時間到時，猜出電腦出哪個方向手掌的男女配；以水果盤遊戲的玩法，在幸運之爺停在咕嚕之時，就可以多一次生命；在正確時間內按下按鈕，安全控制爆彈的拆炸彈；這些小遊戲輕鬆又好玩，只要順利過關，還可增加一隻咕嚕的生命力！







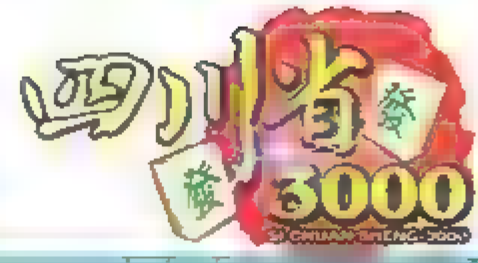



## 女神相簿－美麗的回憶

想要一睹女神的風采嗎，遊戲中最特別的地方，就是內含電子相簿功能，可時光回接，回去瀏覽破關女神的圖片喔！每位女神都是花容月色，傾國傾城，獨具古典與纖細的氣質喔！一旦經過100%的挑戰，玩家可至探望女神的功能項，欣賞到女神六種不同美美的造型。所有圖片以3D技術繪製而成，還可下載做成賞心悅目的桌面圖片喔！

# 四川省3000

SI CHUAN SHENG-3000



預定推出日 2002 

＊研究製造所：光譜資訊　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：Pentium 200、64MB



麻將玩法多變化，其中最強調眼明手快、考驗眼力及手力的四川省麻將，一直是小尼的最愛，憑我一心多用的超強功力，加上觀察入微、明察秋毫的眼力，在這類型遊戲中是一向戰無不勝的啦！這個遊戲中才160多關，沒什麼我一定可以全部解決的啦！

## [illegible]

喜歡四川麻將嗎？最近又有一款「四川省3000」即將問世。這一款遊戲中最特別的，就是將以往都是2D畫面的四川省遊戲，用3D立體技術呈現出更真實的遊戲操作介面。「四川省3000」不僅把前一代「四川省2000」中的80個關卡，重新製作成3D立體型態，而且更新增了80個3D視覺關卡，整個遊戲中共有160個3D立體視覺關卡，讓玩家一次玩得徹底，考驗一下自己腦力的極限。







## [illegible]

在遊戲中，共提供兩種模式供玩家選擇。分別為「眼明手快對戰模式」—以速度取勝，以及「爾虞我詐對戰模式」—以智力取勝。「眼明手快」，看字義就知道眼睛要放亮、手要靈活，才能在限定時間內消去最多的牌，只要誰動作反應快，誰就可以成為最後贏家。遊戲一開始，建議玩家小區域的檢視相同牌面組合，這樣可以節省游標在畫面中跑來跑去的時間，並迅速的在短時間內累積分數。

「爾虞我詐」是採用了暗棋輪流選牌的方式，一方消完一次牌後便換對方消牌，一直到一方將桌面上的指定牌面花色全部消去為止，這種玩法比起一般玩法更具思考性及耐玩性。遊戲一開始，雙方選擇的第一組牌面花色便是決定關卡勝負的關鍵，一旦桌面上誰決定的牌面花色都被消去了，誰便贏得這局關卡。實力誰高誰低，和強弱等級不同的對手較量一下就知道啦！



## 多重人工智慧 見證最佳時實力

[illegible]

實力等級的電腦對手讓玩家挑戰，所有的對手角色都有一段相關的背景資料介紹，玩家可以從中了解對手實力的屬性、消牌的習慣或是實力的變化等等，像是年過半百的歐[illegible]

[illegible]

實力也會每況愈下，玩家挑戰成功後，電腦[illegible]

[illegible]

手，就是所謂的玩家對戰模式，[illegible]朋好友用鍵盤控制的方式來和玩家一較高下囉。




對手是老頭子，不好對付喔

時間到，得勝了！

# 和平的曙光(Gleam of Peace)

預定推出日

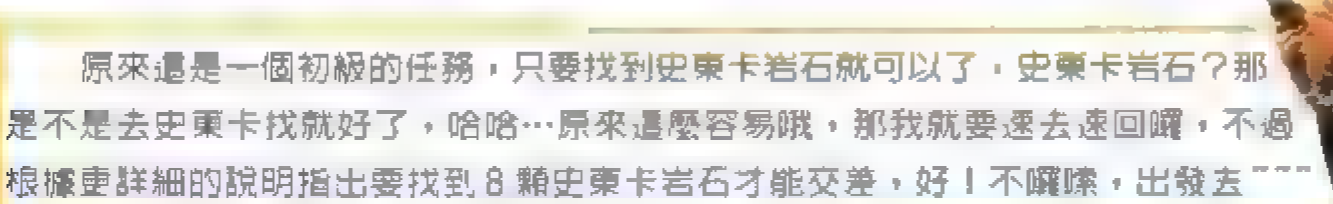
＊研究製造所：樂陞科技　＊販賣流通所：樂陞科技　＊遊戲類型：網頁式連線 RPG　＊科技需求：Pentium- II 以上、32MB

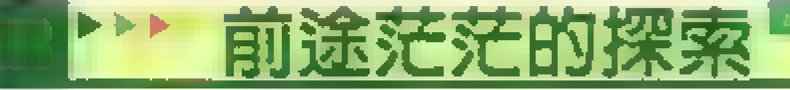
## 採集任務規則

1. -- 當精力值、生命力耗盡時，無法進行採集任務。
2. -- 當疲勞度超過 200 時，則採集時不會搜尋到物品，也不會遇到怪物。
3. -- 每日 7 點疲勞度歸零。

## 為任務出發打拼

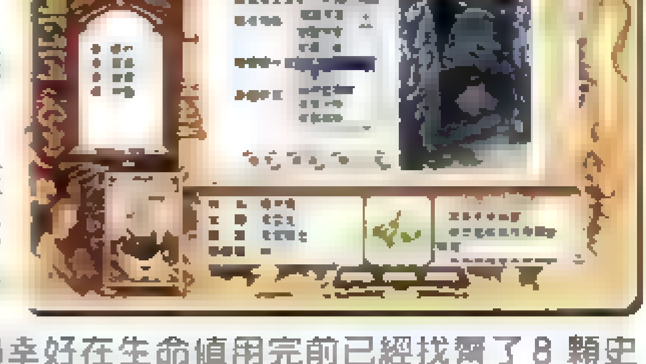
話說藍眼睛的貓我在那霸也狩獵好一陣子了，身上流著戰士的血，天生就有一股勇往直前的氣魄，在一進入遊戲世界就看到國王宣佈有新的功能開放，就興致高高地準備去嘗試。進入國家廣場後，發現它變了個樣，新的分配方式更容易找到要去的地方，而一個新的任務公會就那麼顯眼的擺在那裏，進入發現任務工會老闆叫沙克斯，感覺味道和其他的老闆不太一樣，有一種阿沙力的氣勢，話不多說先看看有什麼好康的再說，進去之後只看到一個新手任務，完成任務後有 20000G 可以賺，好像比我每天狩獵還好賺耶，接下來吧，看看葫蘆裏賣什麼藥。


原來這是一個初級的任務，只要找到史東卡岩石就可以了，史東卡岩石？那是不是去史東卡找就好了，哈哈…原來這麼容易哦，那我就要速去速回囉，不過根據更詳細的說明指出要找到 8 顆史東卡岩石才能交差，好！不囉嗦，出發去~~~



## 前途茫茫的探索

首先是來到探索區中，在這裏多了個採集的功能，點選之後呢，就會看到新的採集功能畫面，依照等級的不同，可以選擇的地點也不同，因為是要採集史東卡岩石的關係，所以我當然是選擇史東卡地區囉。進入史東卡地區之後就可以開始採集了，如果採不到還可以換地方採，但是採集的過程中會發生很多事件，像我就遇到被蚊子叮、被小狗追、被蜜蜂扎，還有噁心的史來姆一直黏上來，害我生命力狂降，又一直找不到紅色的物品可以克制牠，不過幸好在生命值用完前已經找齊了 8 顆史東卡岩石，但也撿了不少泥巴和石頭之類的東西。



## 多餘的物品可到酒吧交換

每個任務要過一個小時後才能回覆，所以我跑去大酒吧打發時間，一進去就發現有人在找泥巴和石頭…呃…我有一堆耶，不多說大家來交換。只要點選要交換對象名字前的圖形就可以在主視窗的地方進行交換的功能，選好要交換給對方的物品，然後按下交換就可以了，如果對方正好也有東西要給你，那就會同時看到彼此的物品，按下「准」之後就可以接受或是贈與物品了，就這樣，我把一堆蚊子、泥巴、及石頭統統交換出去了，換了一堆可以殺死史來姆的東西回來。



時間到了之後，就直接回去找沙克斯回覆任務，就這樣賺了 20000G 入袋，完成新手級的任務後，任務公會就會跑出一堆新任務來，據說總共有上百個任務提供給不同等級的冒險者去執行耶，要加油了，戰士的熱血燃燒吧！！



聽說《和平的曙光》中的那霸大陸上由於近來的穩定發展，各國的內需已經足夠，因此也開始有不少人希望能夠委託一些能人異士去探索一些新的物品，於是各式各樣的任務和採集的工作紛紛出籠，許多人為了賺點外快兼滿足自己探險的成就感，開始背起了積滿灰塵的旅行背包，準備迎向挑戰去了……在冒險之前，先來看看"採集任務規則"，接下來小尼我商請《和平的曙光》中的"藍眼睛的貓"戰士出面，為大家介紹他所執行的第一個任務，來讓大家更了解任務如何執行：




# 寵物星球




預定推出日 7月

＊研究製造所：玩酷工坊　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求 PII-300、64MB RAM



小藍　《寵物星球》的戰鬥方式非常的別出心裁，是利用可愛的寵物互咬比勝負，攻擊方式逗趣而且絢麗，即時戰鬥的方式更是讓人覺得刺激感十足，而且除非你把對方寵物解決掉，否則就別想動到主人一根寒毛　相信第一次看到這種戰鬥的人會覺得十分新鮮有趣，尤其看到那些醜醜或者美美的逗趣寵物在PK，你一定會很想進去試試哦，嗯～對了，蠢蠢啊～妳養的是哪一隻醜醜的寵物叫什麼名字啊^^

蠢蠢　我養的這一隻叫「笨蛋」藍　^^

## 獨特的創新故事背景

遊戲中玩家所扮演的角色是一個現代世界的年輕人，因為意外穿過一個時空門，到達一座被秘密創造出來，準備做為太空娛樂用途的大型私人衛星—《寵物星球》。此衛星座落在地球的第7軌道上，標榜虛擬的未來世界，年代是2145年。在這個虛擬的時代，人類與科技寵物必須彼此搭配，再加上朋友的幫忙，不斷的挑戰與冒險，才能獲得這個樂園最大榮耀～成為特區統治者。

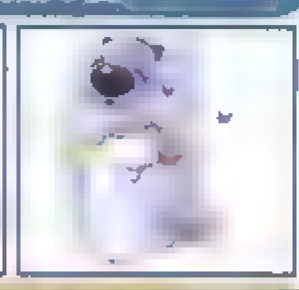
某天由於瞬間傳送的技術突然被流傳開來，大家都知道只需要透過一張時空卡，就可以輕易進入這個充滿夢幻與歡樂的衛星星球。所以一時之間人人趨之若鶩，《寵物星球》成為最熱門的去處。不過因為進入門檻太低，各式各樣的人來到後，開始帶來許多的不幸衝突事件以及越來越多前所未見的怪物。故事的發展還沒有結局，想要知道的人只有一個方法～進入『寵物星球』一探究竟。



到目前為止寵物共計有25隻，他們有些是用來採礦的，有些是擅長醫療，有些則是只能靠捕捉才能獲得的夢幻寵物。夢幻寵物可是寵物的夢幻究極體，有最頂級的屬性與天生的超強能力，也就是說不必經過辛苦的訓練就可以同時裝備10種究極特技水晶，與具有幾乎與魔王同等級的超強戰鬥力，不過可不是人人都有幸能獲得夢幻寵物，你必須冒著生命危險，前往夢幻寵物的巢穴才能有機會目睹，更別說是捕捉牠，不然你就會覺得牠不夠「夢幻」，不是嗎？

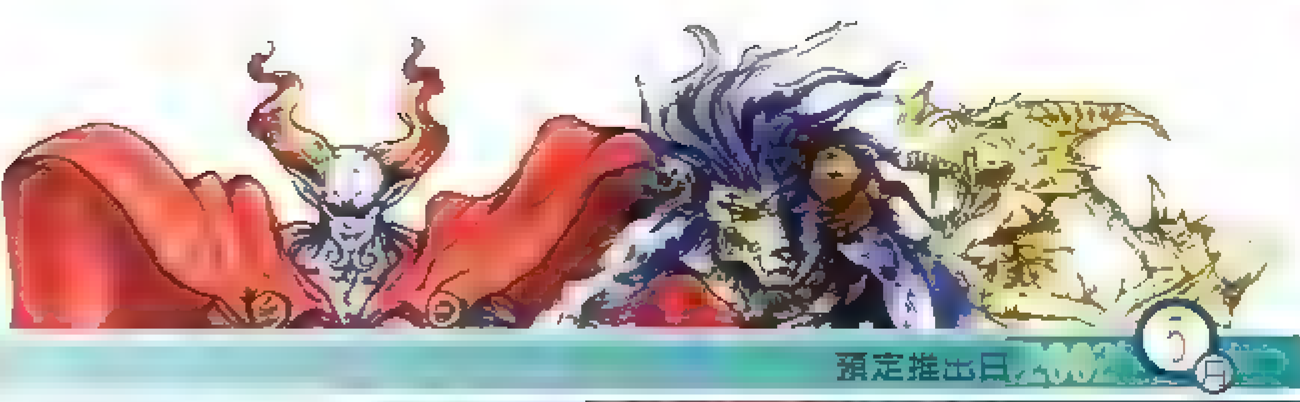






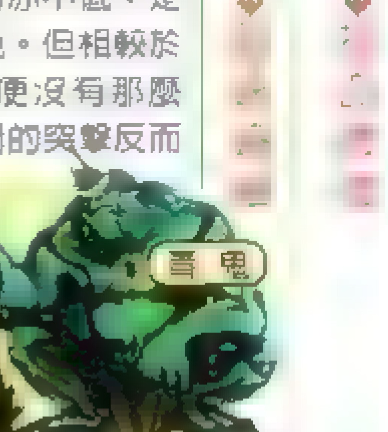
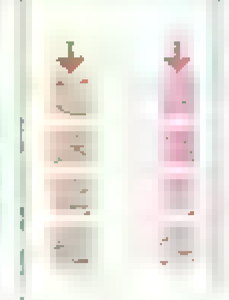


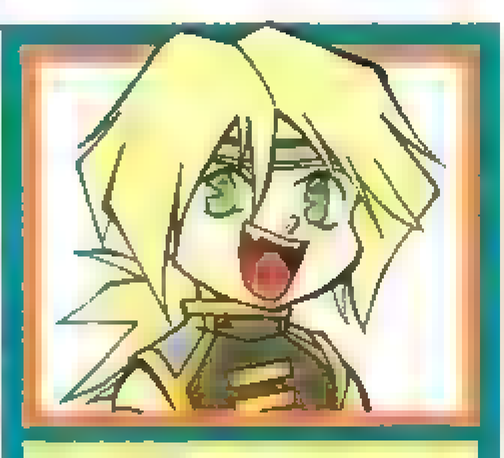
# 上海飛龍




＊研究製造所　玩酷工坊　＊販賣流通所　未定　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求　PII 350、64MB

上期介紹了八種『行動選項』，所以這期小藍再針對這八種來做實戰說明吧^^！

| 怪獸組合 | 攻擊特徵 | 應對之AI | | 對戰特色 |
|---|---|---|---|---|
| 青鬼＋大吸血鬼 | 大吸血鬼屬闇系的魔法攻擊導向的敵人，除了擅長使用法術，其本身的攻擊力亦不低，是一隻不容輕視的角色。但相較於青鬼，其集氣速度便沒有那麼快，所以青鬼對我們的突擊反而顯得快速。所以在遇到這樣的敵人組合時，打倒青鬼為第一目標。   | [illegible] | [illegible] | 鍾嵐與雪拉除了在個性上迥然不同外，在戰鬥中也有不同的特徵與表現。當遇到這樣的敵人組合時，第一須將青鬼先打倒。鍾嵐擁有最快速的機動反應，集氣速度也數一數二，「快攻」就是她的特色，所以選擇「超速追殺」的行動模式，便可在短時間內解決青鬼。在同時間，大吸血鬼的法術，會對兩人施予殺傷力極大的全體性攻擊，但若拖到青鬼死後再來對付它，就為時已晚了。所以，建議雪拉使用「抽血最強」模式，當鍾嵐集中火力對付青鬼時，雪拉則牽制大吸血鬼；等到青鬼一死，再合力打倒大吸血鬼即可。 |
| [illegible] | 在這個敵人的組合中，千萬不要以為大吸血鬼是比較強的敵人，就猛對它開刀，小心旁邊的狼人，它的移動速度與集氣速度，都比大吸血鬼快上許多，玩家只顧打大吸血鬼的時候，狼人可就會趁此機會對玩家展開迅雷不及掩耳的襲擊。 | [illegible] | [illegible] | 這個時候可別放鍾嵐一個人去應付狼人的快動作，聰明的玩家必須指定雪拉也使用「超速追殺」模式，兩個人齊力打擊狼人為先，殺大吸血鬼則在後。   |
| 青鬼＋虎人 | 虎人的攻擊速度與頻率，雖然沒有狼人那麼快，但也是非同小可，尤其與青鬼同時出現時，可不要以為它看起來比較「壯」，就比較弱，事實上青鬼的攻擊能力、體力及速度，都比虎人略遜一籌。所以打倒虎人是面對這個組合時的重點。   | [illegible]大尾 | [illegible]最強 | 其實「獨挑大尾」，是最符合鍾嵐個性的一個行動選項，武功不差，且富有俠義之心，遇強敵則衝鋒陷陣，攻擊力是無庸置疑的，尤其是只與雪拉兩人迎戰，鍾嵐更顯其攻擊主力地位的重要性。當遇上虎人，鍾嵐使用「獨挑大尾」為最適合，因為虎人將會是這場戰鬥中讓玩家失血最多個怪物。<br>雪拉則可使用「抽血最強」，在戰鬥一開始時會與鍾嵐一同對付虎人，幾回合後，則會轉而打擊青鬼，如此才不會使戰鬥到了最後，虎人死了，青鬼仍然很強，這樣就會陷入苦戰。 |
| 太古魔神＋赤鬼 | 首領級的太古魔神，攻擊力、體力及防備力上絕對不可能會弱的，更可怕的是，他的移動速度與集氣速度也快得嚇人。情況更糟的是，赤鬼的攻擊力也不小，移動速度也快，兩者的組合是一場硬戰。 | [illegible]挑大[illegible] | [illegible]避[illegible] | 對付太古魔神，鍾嵐的攻擊屬性最恰當不過。屬性為「土」的太古魔神，剛好鍾嵐的「風」可以對其攻擊產生加成的效果，正是這場戰鬥致勝要點。而鍾嵐則選擇「獨挑大尾」放置在最前方，盡全力打擊太古魔神。   |
| 虎人＋聖龍王 | 聖龍王亦是首領級，能力不容忽視，虎人的攻擊力亦不低，而且動作又非常迅速。而聖龍王的屬性為「火」，速度相較於虎人則顯得非常慢，這點就是這場戰鬥可以使用策略的地方。 | [illegible] | [illegible] | 對付聖龍王的「火」，玩家可以讓雪拉的「水」系魔法來反制，以達到殺傷力加倍的效果。所以在戰鬥位置上，考慮當時的狀況，雪拉如果不擺在最前線，也要安排在第二線。   |



小藍：在這款《上海飛龍》中最ㄅㄧㄤˋ的就是所謂的神化系統，只要神化後就幾乎天下無敵哦！^^

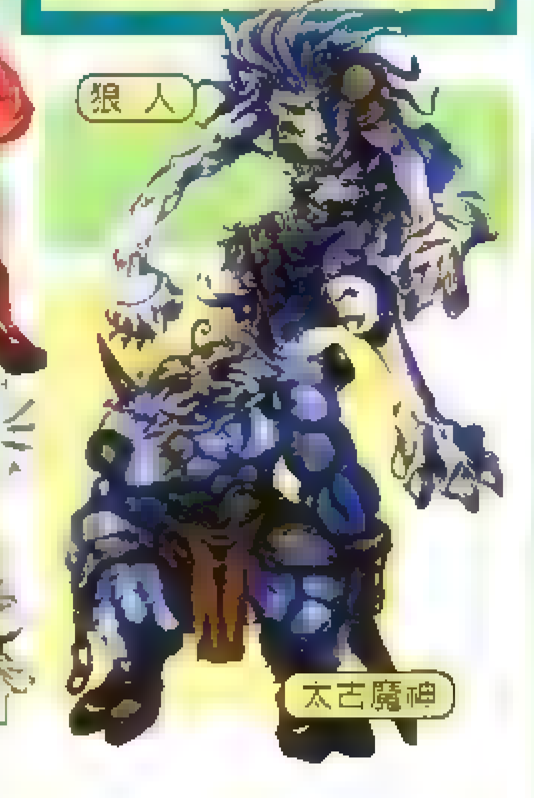
蕾蕾：哩說滴術真滴ㄇ（台語）？^^那要怎麼樣才能神化呢！

小藍：妳只要向天空大喊：『安思竹，安思竹，安思純竹，安思之純竹……』就可以了^^

蕾蕾：安思竹，安思竹，安思純竹，安思之純竹……

小藍、小尼、小雷：蕾蕾～恭喜妳已學會標準的山東話了！^^

註：安思竹，安思竹，安思純竹，安思之純竹……山東話　俺是豬，俺是豬，俺是蠢豬，俺是隻蠢豬！





萬人線上遊戲

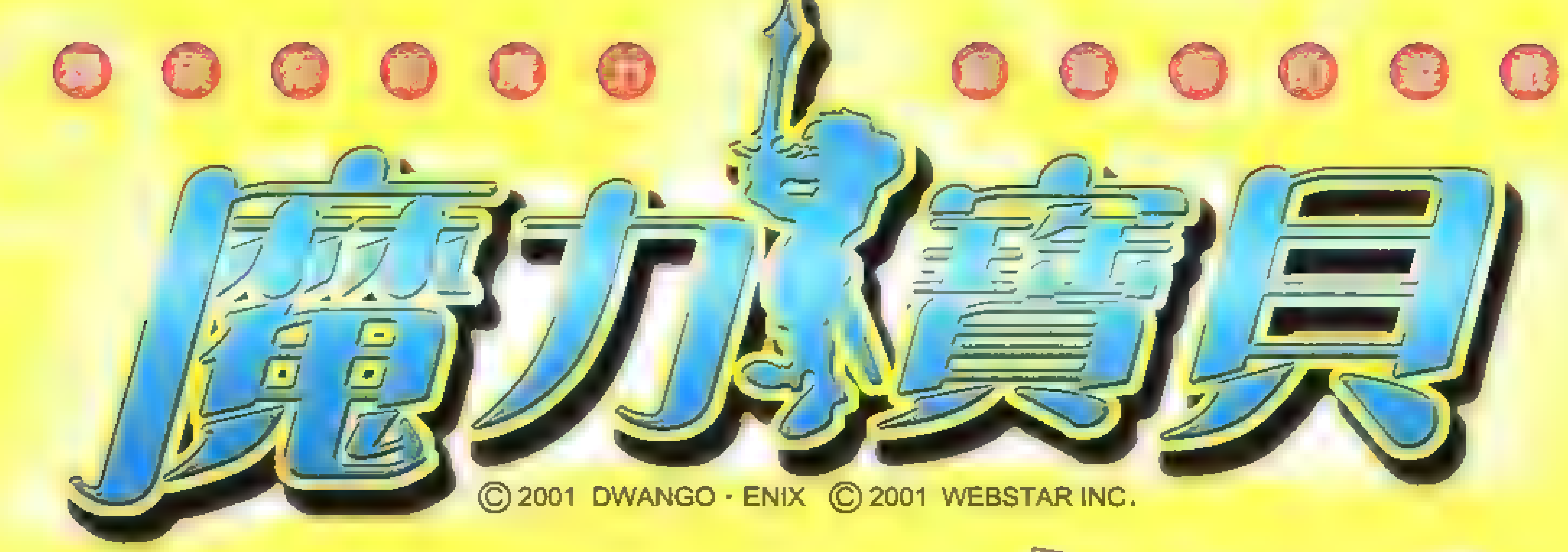
誕生在黑暗中的人類邁向光明
深邃美麗的幻想即將來臨・・・



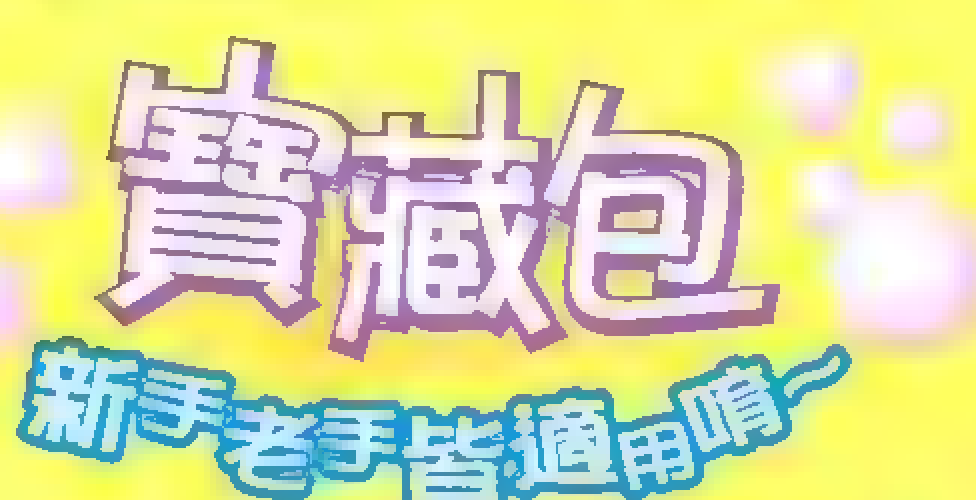

2002.6 on net.

www.joypark.com.tw









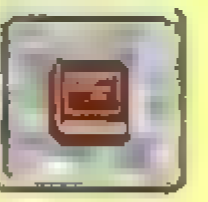




法蘭王國11件夢幻寶物現身


天使的手環


先知的手錶


勇者禮儀準則

【與眾不同】

天使的手環、先知的手錶..等，
每件皆有特殊功能與特別稱號，
讓你金光閃閃與眾不同。

【珍貴稀有】

夢幻寶物稀有且神秘，每一包裝
僅附一種，為電腦隨機產生。



回合即時任你選，遨遊大六新世紀
賺錢有理，偷錢無罪
TEL (02)8226-5677(代表號)
服務專線 (02)8226-5655


卡片特效
3D動畫
環遊世界
可愛小神仙
全動態場景
超時空之旅
大富翁6
RICH MAN
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC



即時戰略遊戲
兩雄爭霸、鹿死誰手
一場超空間的究極大戰即將展開……
漢與羅馬
4.武將與士兵具有升級系統，玩家可以訓練自己的精兵猛將
6.兩種陣營，分別使用兩種文化內涵的介面
7.操作人性化，簡單化
8.首創 RTS 遊戲分支劇情
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
(02)8226-5677(代表號)
服務專線：(02)8226-5655

今年夏天 全省網咖大好評熱賣中



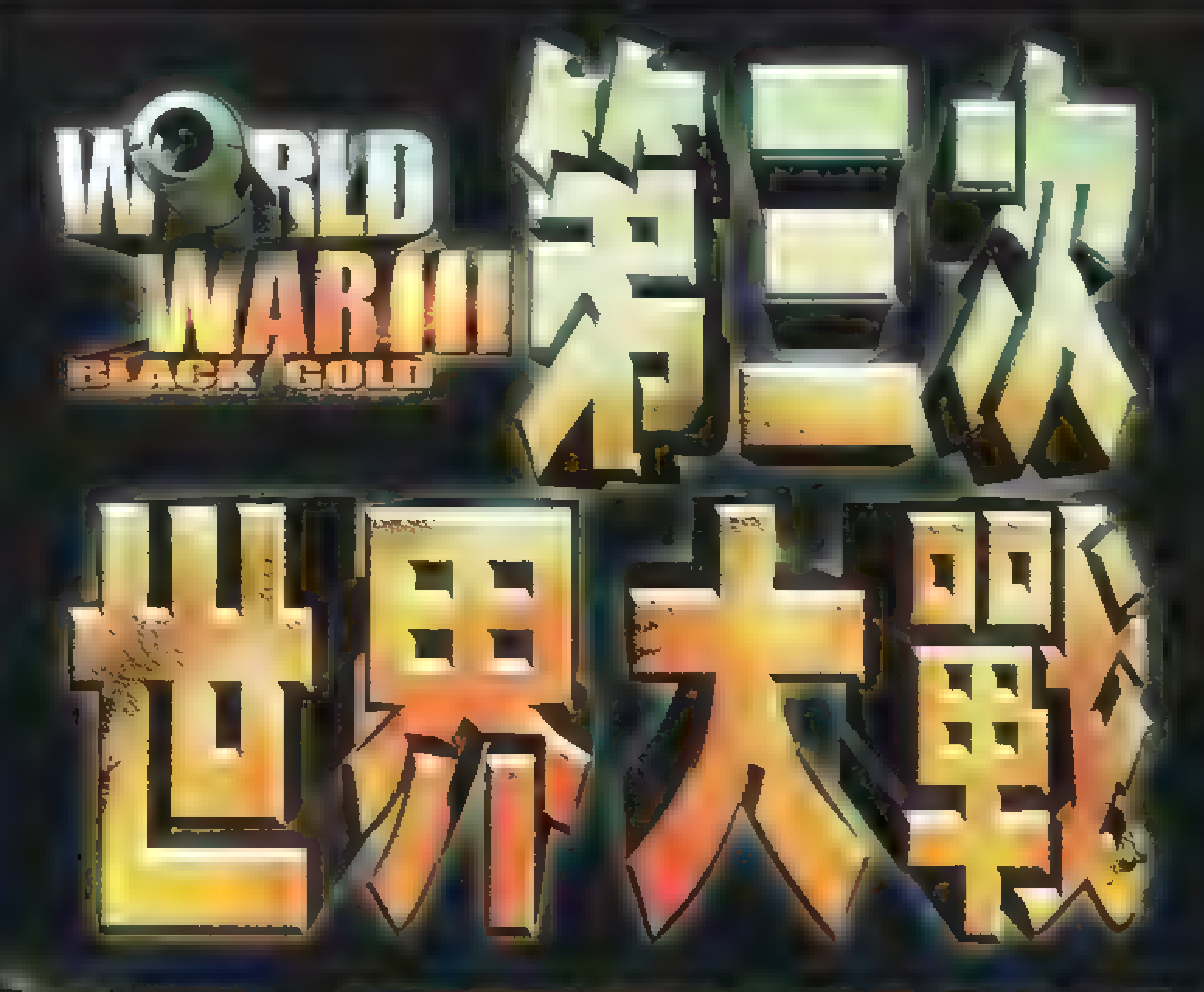






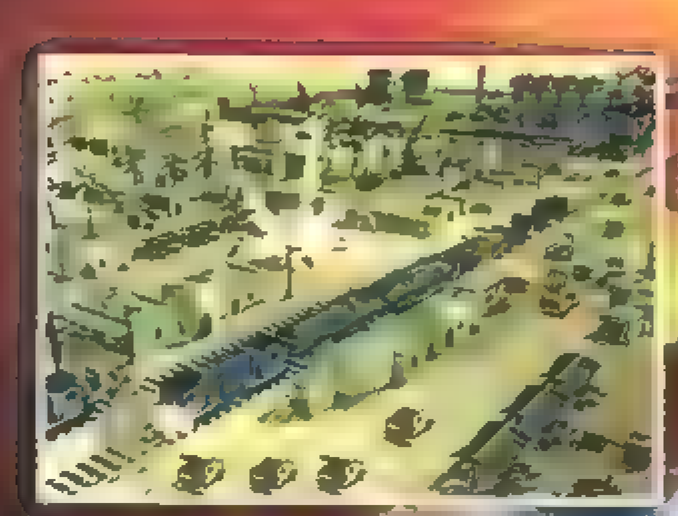

大宇滿足你對即時戰略的渴望。。。。

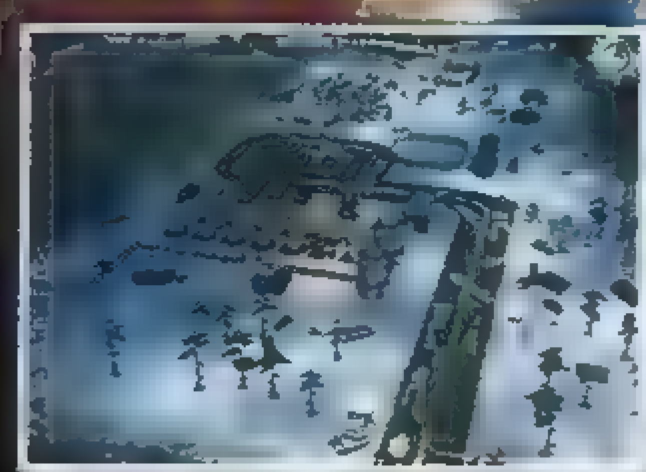
即時戰略遊戲




最真實的軍隊、最真實的武器、最真實的政治爭端







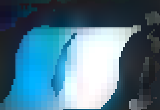
- 化學武器及防禦裝置、大量毀滅武器等等皆能使用
- 自由研發作戰裝備與可提升作戰單位等級
- 提供多人連線對戰的遊戲功能
- 可自行設計編輯戰場的地圖編輯器











大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

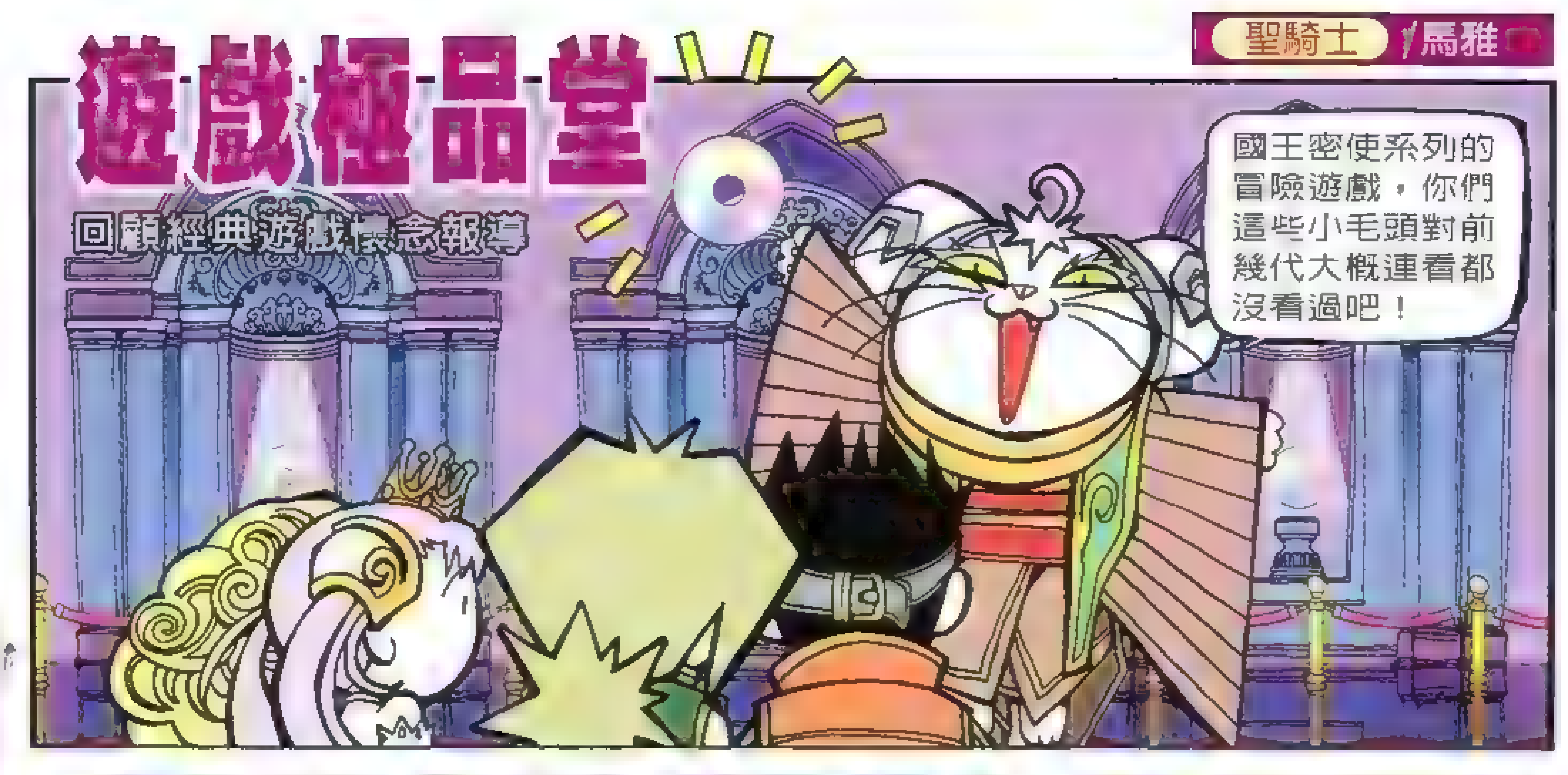
# 上海飛龍

遊戲試玩請至 saga.playcoo.com.tw 下載 .

www.playcoo.com.tw



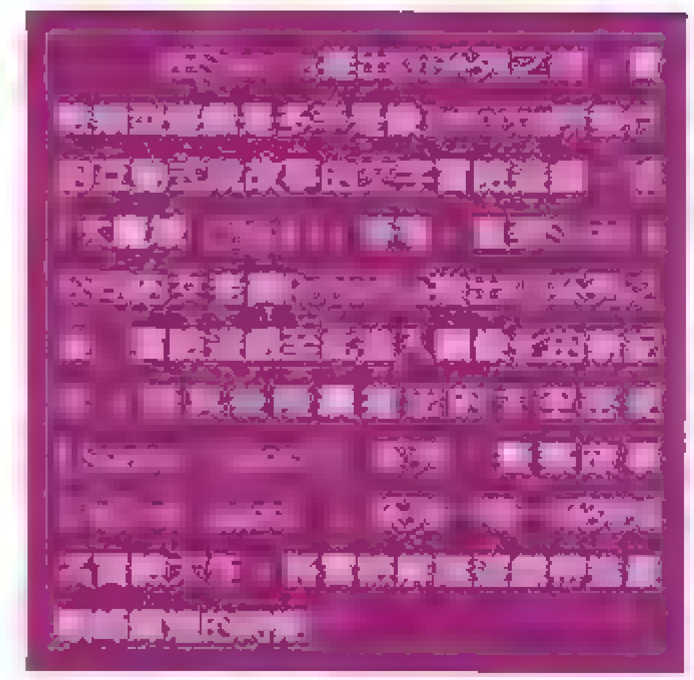
龍狼傳
使命創造命運
破凰之路
The Legend of Dragon's Son.
完全攻略本
3月27日
橫掃揚全台
全省首批攻略本超低特價上市！！
售完即調回原價！！
250
188
數量有限、儘速搶購！！
內容概述
人物介紹篇
各角色之基本屬性、數值、絕計及計謀…等詳細資料
各招式之動畫欣賞、基本參數資料及使用結果…等詳細資料
物品道具篇
各武器、防具、物品基本數據、使用方法及結果…等詳細資料
完全攻略篇
劇情式攻略指導遊戲行進中之注意事項及過關秘訣
地圖場景篇
遊戲內之所有場景、迷宮大公開及寶物藏匿之處
攻略本出版發行
軟體世界
遊戲研發
智冠科技．謎像視覺工作室
請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或
遊戲快遞購物網站http://www.gamexpress.com.tw







近年來各類遊戲不斷地推陳出新，唯獨冒險解謎類型遊戲的市場卻漸漸地萎縮，不但未見新作發行，就連冒險經典系列作品也不再發行續作，對於愛好冒險遊戲的玩家來說著實是一項令人十分感傷的事情。在著名的冒險遊戲中，「國王密使（King' s Quest）」系列作品可稱得上是經典中的經典，早從蘋果電腦時代就開始陪伴著玩家一同成長，締造了不少遊戲史上的里程碑，整個系列的故事情節還融合了各種童話和傳奇，加上其特殊的冒險遊戲的風格，使這款經典遊戲堪稱遊戲史上的不朽名作。

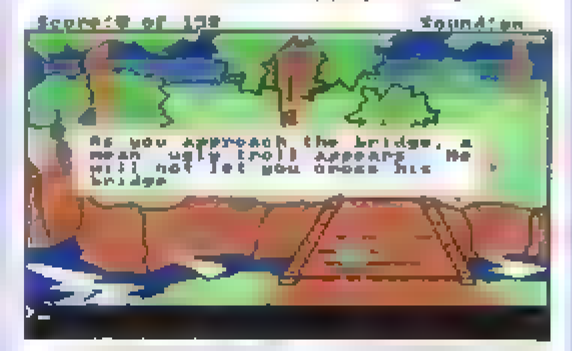


## 國王密使 1 皇冠探求（Quest For The Crown）

發行年代：1984

相信有不少玩家會發現自己的年齡還小於這款遊戲的發行年代吧！當年發行公司Sierra只推出Apple版本，[illegible]，在那個時代，主角可自由地在一個立體世界中移動，這樣重大的突破不僅是冒險遊戲的創新，也重新定義了「冒險遊戲」的意義，讓Sierra公司在80年代的冒險類型遊戲市場佔有領導地位。當然，對於新世代的玩家來說，這款遊戲的解析度比起今天的遊戲來說實在太過粗糙，顏色也僅有16色，主角的人物造型非常不鮮明，僅能依稀分辨出人類的模樣，遊戲的音樂也僅是從PC Speaker所發出的單調音樂（甚至還不能稱為音樂！），實在難以讓玩家們接受，不過就當年玩家的觀點來看，能夠首次看到活生生的文字出現在螢幕中，甚至可隨著玩家的指令來行動，就算以現在的眼光來看這款遊戲都是一款相當了不起的好遊戲。


▲一代中的人物十分簡單


▲所有解說皆以文字界面呈現



國王密使一代封面




一代的故事劇情是描述[illegible]王國的[illegible]，[illegible]國王[illegible]，如果[illegible]，國王將會把王位傳給他，故事結合了許多童話故事如「傑克與魔豆」的童話情節，玩家要以[illegible]的方法操作[illegible]來完成遊戲中的[illegible]，故事情節可以說非常簡單，而地圖的變化也相當有限。

◀ 國王密使一代重製版封面

# 國王密使 2：皇家羅曼史（Romancing The Throne）



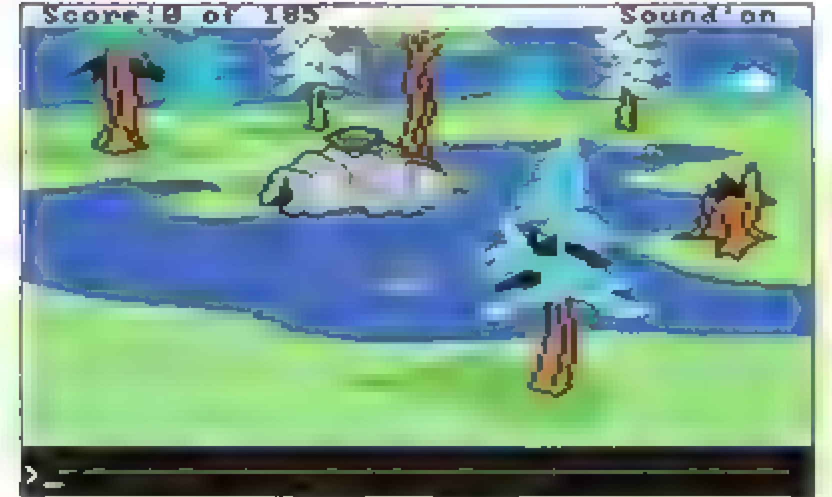

國王密使二代封面

在「國王密使」一代問世造成轟動後，Sierra在次年又推出了「國王密使二代之皇家羅曼史」。正如大家所知的，在葛拉漢成功地當上達文奇王國的國王後，將王國整頓得有聲有色，不過身邊少了一位與他共享榮耀的王后卻使他終日鬱鬱寡歡。一日他從魔鏡中發現了一位面帶愁容的公主，被醜陋的巫婆鎖在一座塔上。為了找尋這位美麗的凡拉妮絲公主，葛拉漢再度展開冒險的旅程。看完以上簡短的遊戲情節介紹之後，相信各位讀者心中已有幾篇熟悉的童話故事閃過腦海了吧！

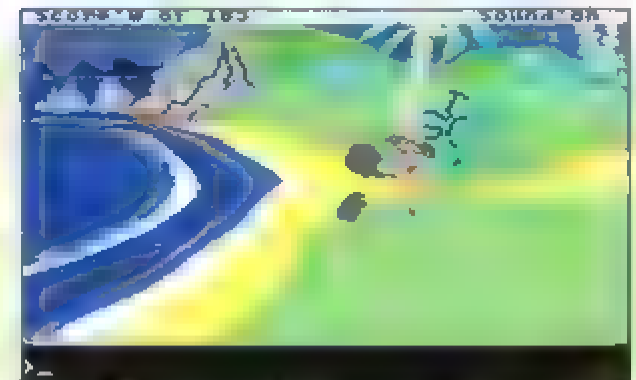
正如此系列的遊戲風格，許多熟悉的童話故事仍然是此款遊戲中的基礎元素。不過該遊戲與前一代一樣依舊是16色的EGA畫面色素，不鮮明的人物特徵，以及純英文的文句輸入指令界面也還是存在。還好此代的整體劇情架構明顯地比一代豐富了許多，可實際的地圖也增加了不少，對於玩家來說可算得上令人感到滿意的表現。只可惜音樂的部份仍然原地踏步，遊戲中仍然使用與一代相同的PC Speaker內建音效，以現在的觀點來看絕對是非常單調乏味的，更誇張的是二代的主題音樂竟然與第一代一模一樣，完全沒有修改！加上遊戲畫面也完全沒有任何修飾或改變，以現在的眼光來看應該可稱它為同款遊戲的「資料片」吧！也因為如此，第二代的遊戲在整個系列作品中被認為是最平凡無特色的作品。




▲國王密使二代之遊戲開場畫面




▲只要下「Swim」指令，主角就會游泳哦！



▲二代中的人物依舊相當簡單




▲所有景物相當平面化

在謎題方面，解決的方法相當有彈性而容易理解，可說是冒險遊戲的入門之作。第一代操作主角的方式必須使用鍵入2~3個一組的英文簡單指令來使他按照指令行動，例如：「look at lake」、「pick up stone」、「get water」…等簡單句子，主角才會乖乖地聽玩家的指示行動，這可是當時玩家英文能力的大考驗呢！而後在1990年時Sierra公司推出重製版，重新製作了此款遊戲，雖然依舊是16色的畫面，不過已經可以讓主角更自由地移動了。

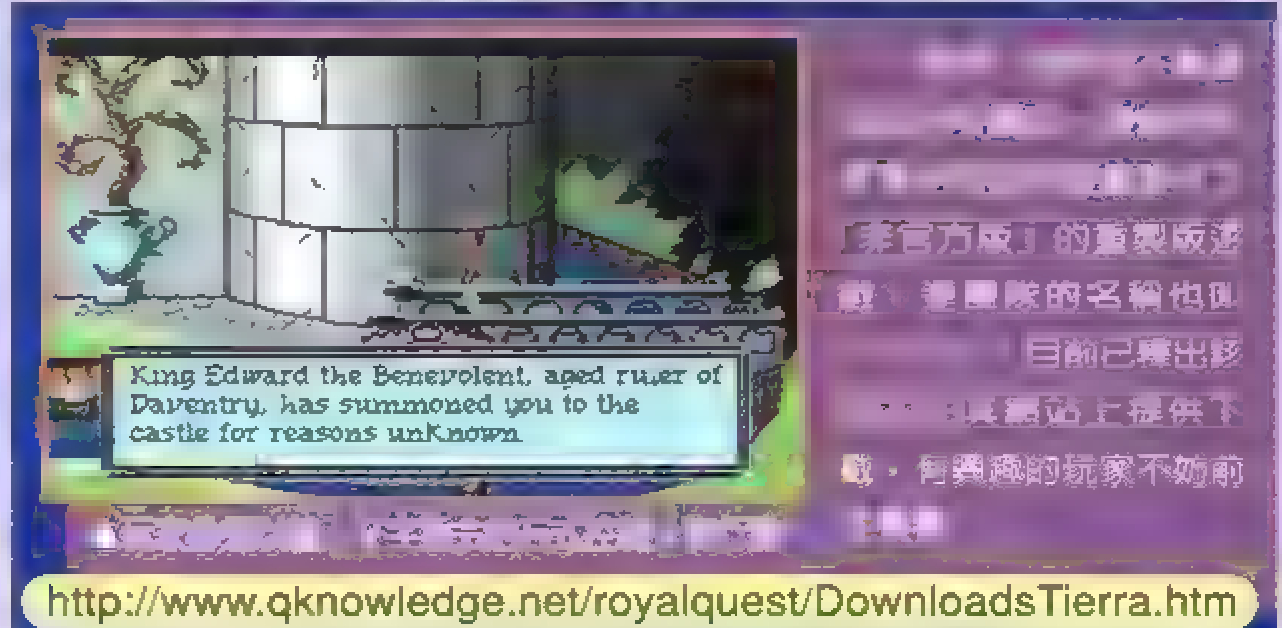
遊戲的進行是以得分的方式來決定玩家的成就，而一代整個分數共有158分，只要每解一道謎就可得一分，玩家要玩到結局或許還算容易，不過要拿到完美的分數可就相當困難了。在遊戲的進行上謎題的方式並不算太難，只要玩家對一些熟悉的童話故事稍有了解就可輕鬆過關。




▲國王密使一代之遊戲開場畫面




▲童話故事中相當熟悉的「巫婆的糖果屋」



發行年代 1986

## 國王密使 3：魔法生死門（To Heir Is Human）




國王密使三代封面

在二代推出[illegible]年之後，Sierra公司再度發行了此系列中的第三款遊戲「國王密使3之魔法生死門」。與前幾款遊戲最大的不同點，也是全系列中唯一具有的特色就是，此款遊戲的情節大部分是屬於原創性的，幾乎沒有融合入任何童話故事的情節在裡頭。故事情節是描述一個被邪惡巫師囚禁的奴隸亞歷山大，雖然身上流著皇家的血統，卻身陷囹圄，玩家要想辦法讓他逃出巫師的魔掌之中。雖然遊戲的故事情節依舊簡短而單純，不過遊戲的目的已經不是僅有最終目標－擊敗巨龍魔王而已，還得收集各種材料以逃脫控制他的魔法師，成功之後才使遊戲轉為直線發展方向。



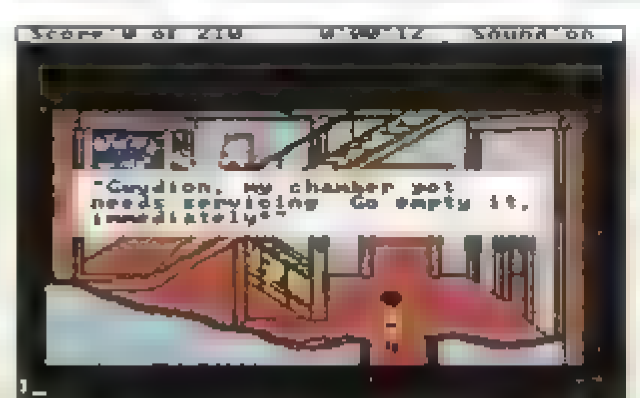
▲國王密使三代之遊戲開場畫面

由於可收集的物品項目增加不少，玩家還得將它們組成出真正所需的東西，在解謎的難度上自然大幅提高，不過有真正的嘗試與挑戰才算得上冒險遊戲，且因為所有故事均屬原創，因此它表現出來的效果也比前幾代好很多。

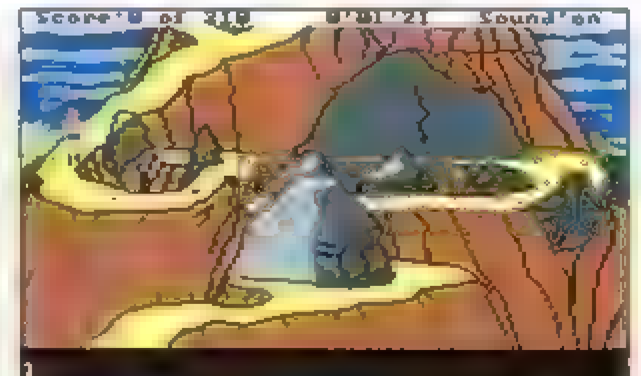
雖然此代的表現可算是此系列推出以來最出色的一款遊戲，不過卻讓捍衛原有故事架構的玩家批評的一無是處，畢竟已經廣受玩家熟悉的遊戲世界與角色們，一夕之間卻全都變得陌生，再好的表現都會被人所忽視。另一點就是其畫面表現一直以來都未做任何改進，人物特徵依舊不鮮明，也是相當令人感到遺憾的一件事。




▲雖然畫面依舊很粗糙，不過在解謎過程中有相當大的進步




▲此款遊戲是全系列中唯一原創的故事情節




▲在玩家完成某特定任務之前是無法自由下山的哦！

## 國王密使 5：失城記（Absence Makes The Heart Go Yonder）

發行年代 [illegible]

第五代主角的[illegible]故事的劇情描寫有個邪惡的魔法師以奸計奪取了國王的王國，整座城堡竟然就這樣消失了！而國王在魔法師朋友的協助之下被傳送到[illegible]魔法之島，讓[illegible]會說話的貓頭鷹[illegible]先生作為嚮導，以幫他尋回家人與他的王國。



國王密使五代封面

此代以VGA繪畫界面創造了「國王密使」更進一步的革新。細膩的遊戲畫面讓此款遊戲在90年代初期剛推出時，讓不少老玩家眼睛為之一亮。也許是前一代些微的畫面改革讓Sierra公司意識到玩家對於畫面的重視，因此他們再度花了整整兩年的時間推出了此款[illegible]以來畫面最精美的遊戲，整個畫面色彩由原本的16色進展為256色，所有背景都是由純手工精心繪製。另外一項重大改革便是從一代以來，純文字鍵入的指令界面，改為僅有四項圖像式選單來讓玩家下達最基本的四項指令：看、說、拿、走。此款遊戲的CD-ROM版本也是Sierra公司創社以來第一部有語音版本的遊戲，同時，它也是當時少數[illegible]遊戲之一。




▲國王密使五代之遊戲開場畫面

▲五代中的精緻畫面讓人眼睛為之一亮

# 國王密使4 羅塞拉的冒險（The Perils of Rosella）

1988年，Sierra公司發行「國王密使系列四之羅塞拉的冒險」。此代最特別的事情，莫過於Sierra公司在同一年內發行此款遊戲AGI與SCI兩種不同界面的版本，這是由於當時Sierra公司使用比較新的發展技術發行了，SCI界面的遊戲，卻面臨多數玩家的硬體無法對應的問題，於是在同年內再度發行AGI界面的遊戲，以滿足所有玩家的需求，也因為如此，AGI界面的遊戲版本僅發售一年而已。



國王密使四代封面

（小尼按：4代遊戲實在無法抓下圖片，請讀者多多見諒囉）

應死忠派的要求，故事再度回到葛拉漢的家族。葛拉漢在歷經千辛萬苦之下終於將他的愛子亞歷山大與愛女羅塞拉找回來。不幸地，葛拉漢罹患了心臟病而眾人卻束手無策，生性好動的羅塞拉公主在仙女的指引下來到一個奇怪的小島，玩家必須操作羅塞拉在小島上找到神奇的果實來醫治葛拉漢的病。此代中不但首次以女性為操作角色，也大量運用玩家熟悉的童話故事典故，使得各項解謎行動增添了不少趣味。例如，當玩家操作的公主角色到了一個擁有七副碗筷、七張小床的小屋之中，會想到哪個故事呢？沒錯！就是你想到的「那個」。又例如，當她獲得一個金球，走到池塘邊時，要如何使青蛙幫她的忙呢？答案是「不小心」讓球掉入池中，好讓青蛙有理由「要求」公主親牠一下。這些解謎的方法大多相當容易聯想得出，也相當合理化，使得整個解謎的過程令人感到相當有趣。

雖然玩家操作主角羅塞拉的方式雖然依舊得以鍵入英文文句來進行，不過由於增添了許多額外遊戲中雖用不到但可辨識的文句，使得遊戲造成的趣味也增添不少。另外，主角的前進方式也不再那麼不易操控，除了可利用滑鼠任意點畫面的位置讓羅塞拉行至該處停留外，還利用鍵盤的方向鍵來操控方向的移動，使遊戲的操作更加方便許多。

在此代中最大的突破便是其展現的畫面比前幾代精緻許多（雖然依舊只有16色），人物的刻劃也更具特色，而場景也不再僅侷限於白天而有夜間冒險的場景出現。另外，背景音樂也不再只有PC Speaker的單調表現，因為從這一代開始支援Adlib魔奇音效卡，而多種音樂變化也都能配合各種不同場景，例如在恐怖懸疑的場景出現時，背景音樂便會換成恐怖的音樂；在莊嚴的地方時就會有神聖的音樂，整體呈現出來的效果自然格外不同，這些重大創新總算不枉玩家整整兩年的苦苦等候，就連至今為止，此代遊戲被多數老玩家們評為此系列中最受歡迎的作品呢！



▲所有指令操作改為圖形界面



▼與劇中人的對話都是全語音進行的

國王密使五代重製版的封面。

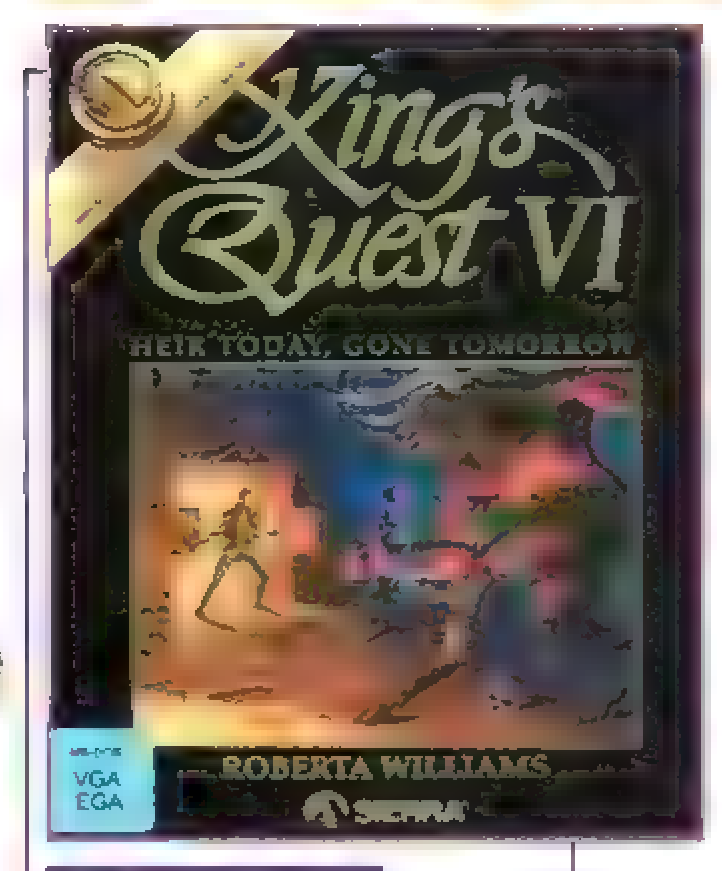
在音樂的表現上，此款遊戲開始支援聲霸卡，再加上CD-ROM的輔助，使得背景音樂有了前所未有的超優表現。當然有得必有失，此代遊戲中最受玩家所詬病的要算是它的劇情設計了，單線發展的劇情解謎方式，似乎對於某些玩家來說少了點刺激，這或許是因為Sierra公司太過注重遊戲畫面呈現出來的視覺效果，卻忽略了愛好冒險遊戲的玩家最注重的是解謎的過程，而多數的冒險遊戲製作廠商們未能及時查覺此重點，在此之後也多半在畫面的細膩度上大作文章，雖然繼Sierra公司之後推出的KQ6、KQ7擁有相當亮眼的成績，但喜玩冒險遊戲的玩家與遊戲製作公司，漸漸開始模糊了冒險遊戲的重點。





發行年代：1992

## 國王密使 6：希望之旅（Heir Today, Gone Tomorrow）



國王密使六代封面

這是「國王密使」系列最後一款在DOS系統上發行的遊戲，其展現的成果自然備受矚目。此代的主角輪到葛拉漢的兒子—亞歷山大當作主角，起源是第五代的ending時，美麗的卡西瑪公主邀請亞歷山大到她的家鄉作客。不過達文奇王國的魔鏡卻警告亞歷山大，已返回國內的卡西瑪公主即將面臨危險，要他趕緊前往該國援救卡西瑪公主。不過沒想到的是，亞歷山大所搭乘的船隻竟發生船難，擱淺在一個小島上！

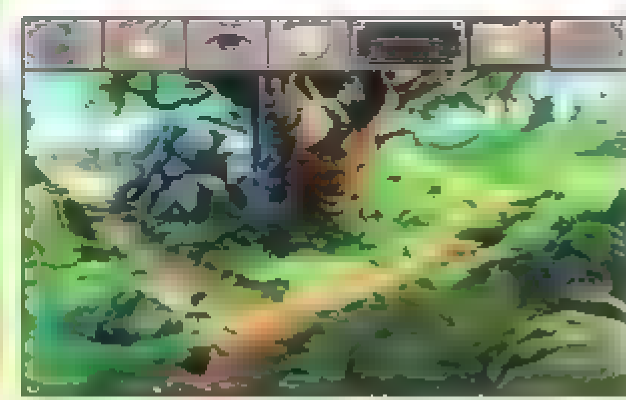
遊戲中玩家除了要協助亞歷山大趕緊前往卡西瑪公主的王國之外，還得替她除掉心懷不軌的奸臣。此遊戲設計了兩種結局，第一個必須讓亞歷山大成功地唸出咒語，這樣可以得到231點滿分，相對地也必須增添許多任務。另一個當然是沒有滿分的結局了。

在KQ5時我們曾提到CD ROM版本是Sierra公司當時首次使用第一部有語音版本的遊戲，而第六代則是Sierra公司首次使用語音全程對嘴的技術。此款遊戲的主題音樂「Girl In The Tower」邀延請了Bob Burthold與Debbie Seibert兩位歌手深情對唱，玩家可從CD ROM音軌中直接聽到整首主題音樂。而在Win視窗版本的遊戲中，玩家會發現每個人物將於有其完全獨特的特徵，鮮明地描繪每個人物的造型，讓玩家在視覺感官上有十分震撼性的享受。



▲國王密使六代之遊戲開場畫面


▲六代中的人物畫風更加細緻


▲六代依舊將指另簡化為四個簡單動作


▲此代的背景設計已經不亞於現今的遊戲了

## 國王密使 7：沒有王子的新娘（或：公主的婚禮）（The Princeless Bride）

發行年代：[illegible]

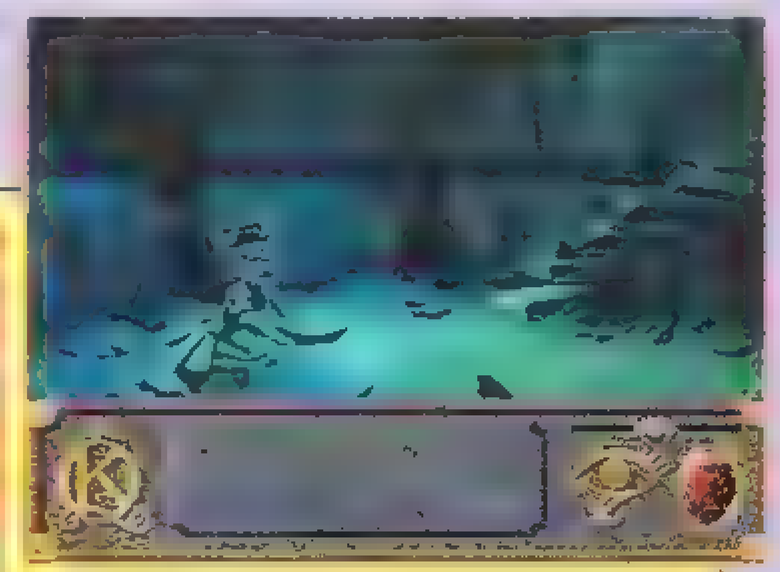


國王密使七代封面

再度換女生作主角囉！由於美麗的羅賽拉既好奇心強又有點任性的個性，常讓她的母后瓦拉妮絲傷透腦筋，打算趕緊找個不錯的王子讓她嫁掉，不過羅賽拉覺得她對這世界尚未充份探索，堅決反對結婚。有一天，一隻由天界飛來並衝入海裡的海馬吸引住羅賽拉的眼光，她望著[illegible]有美麗奇幻的城堡，隨之跳入海底。愛女心切的瓦拉妮絲為了救回羅賽拉也跳入水潭之中，於是母女兩人交替地展開了奇幻的旅程。

在此代中，很明顯地看得出Sierra公司的老闆娘Roberta將玩家的消費族群鎖定在低年齡層的小女生。乍看此代的人物設計，絕對會讓大家先想到迪士尼的卡通世界，連音樂風格都是具有迪斯耐風格的音樂。


▶遊戲的畫風與狄斯耐卡通系列十分神似


▲七代的畫風更臻成熟，是全系列中的頂尖之作

# 國王密使 8 永恆的面具（Mask of Eternity）



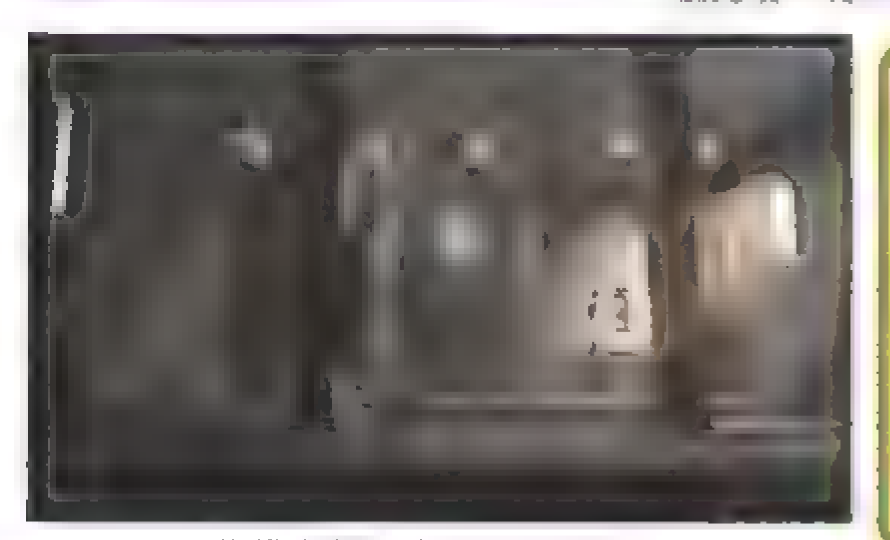
國王密使八代中文版封面

在上一代作品獨領風騷後的5年之中，遊戲界悄悄地掀起一場革命。在硬體方面，3D技術可謂進入戰國時期，幾乎每款遊戲都在暗自較量各家公司的3D發展技術。「國王密使八之永恆的面具」也不例外，Sierra公司嘗試將原先2D的人物圖像大幅革新成為全3D的人物，讓此代遊戲風格格外不同。

遊戲的故事依舊發生在達文奇王國。不知從何而來的邪惡生物來到了象徵真理、光明和秩序的永恆面具前，施展威力強大的黑暗法術，將面具打破成碎片四散紛飛，其中一塊碎片剛好落到了康納的腳邊。就在他彎腰拾起面具的碎片時，一道奇異的力量橫掃整個達文奇王國，將所有人化為石像，而玩者扮演的康納也因此踏上拯救整個王國的旅途。

由於此時冒險遊戲風光不再，取而代之的是動作RPG類型的遊戲。為了迎合玩家的需求，此代遊戲中也首次加入了動作的成份，雖然整體呈現出來的效果相當令人目眩神迷，不過也讓熱愛冒險解謎遊戲的老玩家們傷透了心，不過更令玩家傷心地是，Sierra公司已宣布此款遊戲是「國王密使系列」的最終作品，在歷經多年的風光後，KQ系列終於劃下不完美的句點。


▲全3D的表現手法亦為全系列唯一之作


▲此代遊戲首次使用開場動畫

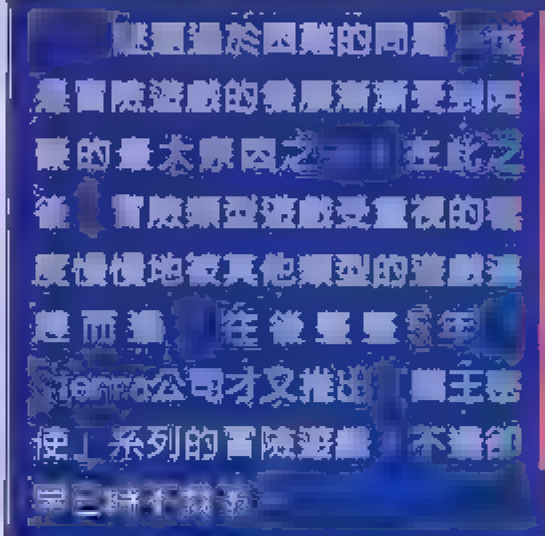
## 結語

[illegible]在94年左右曾將東販國際代理發行的「國王密使系列」1~6代合輯，其中還收錄第七代的DEMO版，也因為這樣的原因才能夠讓這部經典系列作品（KQ系列）在[illegible]冒險遊戲的歷史上[illegible]。如今冒險類型的遊戲似乎已漸漸消失在老玩家的記憶之中，不過這系列作品不管是在冒險類或遊戲界中的貢獻絕對是值得受肯定的，而「國王密使」的精彩冒險故事也將成為永垂不朽的佳話。

此代首次使用雙線主角的遊戲進行方式，在遊戲一開始時玩家是操作[illegible]的凡拉妮絲皇后，歷經一些奇怪的遺跡與謎題。而操作介面比起前幾代也更加具有親和力，探索物品時也不用再像無頭蒼蠅一樣到處亂摸索，只要滑鼠移到特殊的物件，便會發光讓玩家知道，所收集到的東西在物件的面板上便一目了然，[illegible]「國王密使」系列作品中的顛峰之作。

此代的一項改革就是遊戲沒有存取檔，死亡時會自動從死亡前一步重玩，離開時自動存檔，不過所有謎題的提示不重覆，雖然設計者的原意是希望玩遊戲像在看一部電影一樣，不過對於遊戲玩家來說卻是增加了不少難度。還有少數評論家與玩家也認為，雖然此代遊戲的故事與角色設計，是針對年齡層較低的[illegible]女生，不過謎題卻出奇地困難。

[illegible]謎題過於困難的問題，[illegible]冒險遊戲的發展漸漸受到阻礙的最大原因之一，在此之後，冒險類型遊戲受重視的程度慢慢地被其他類型的遊戲[illegible]，[illegible]往後數年，Sierra公司才又推出「國王密使」系列的冒險遊戲，不過卻早已時不我予。







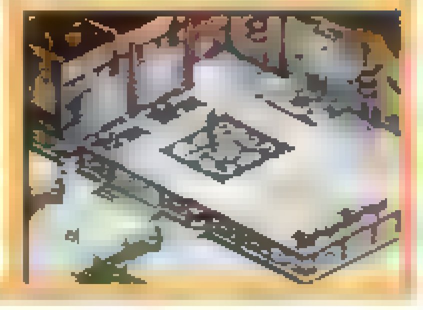



## 古龍群俠傳網路版



在《古龍群俠傳網路版》的故事架構中，集合了一代武俠小說大師古龍先生的數十部作品，在這個線上武林世界中，玩家們可以任意結交來自四面八方的英雄好漢，甚至可以集合同好組隊結盟，共同闖蕩江湖，享受成為武俠世界人物的快感。在遼闊的江湖世界中，要成為行俠仗義的豪俠，抑或是行兇作惡的蓋世大魔王，或只是暢佯其中世界的旅客…，這都可讓玩家自己決定！如何創造出古龍武俠世界的嶄新一頁，完全就看玩家們如何來創造。

古龍小說的故事情節雖然吸引人，不過前有金庸群俠，後有其它武俠網路遊戲包夾，要突破重圍有點困難



## 閃擊點行動：紅軍之怒



這是閃擊點行動系列遊戲三部曲之完結篇，在這款全新推出的資料片中，玩家將扮演一名蘇俄士兵，並參與新增加的20個遊戲任務。在遊戲的劇情中，主角將發現自己身處於敵境而且孤立無援，玩家必須在戰火中努力尋找機會讓自己安全地離開，然而事情似乎並非如此簡單，似乎還有許多未知的謎團等待玩家們自己解開……。遊戲在畫面呈現的細節上依舊有不錯的表現，讓玩家在征戰的同時，宛如置身於真正的戰鬥現場，讓人覺得震撼不已

三部曲中的最後壓軸作品，吸引了不少忠實玩家的青睞，雖然為數不多，但是這些可都是死忠玩家哦！所以會有一定的銷量吧。



## 終極動員令之叛國者



這是一套「終極動員令」系列的動作射擊3D遊戲。玩家將在遊戲中扮演GDI指揮官，也可是名符其實的GDI「藍波」。遊戲大部分過程中，玩家都得單打獨鬥闖過11道關卡，其中不乏像是偷取資料或是潛入敵軍基地突擊等等的艱辛任務。玩家將會對遊戲中武器之多元感到訝異。除了典型的手槍、步槍、短槍、狙擊槍和火箭筒之外，更重要的是，《叛國者》擁有各種和《終極動員令》系列有關的武器，例如個人化的離子砲、毀滅性衛星系統……等

掛著「終極動員令」的名號，加上目前最流行的3D射擊遊戲型態，相信會有許多玩家對這款遊戲有興趣。



## 麻辣小魔女

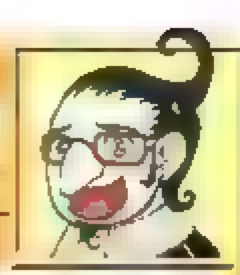


吃了太多的大魚大肉，偶爾來點青菜小菜也是不錯的。這款結合了美少女與射擊的遊戲，正是玩家可選擇的小品遊戲，除了擁有簡單易上手，還有緊張刺激等這類型遊戲的特點外，它最吸引人的地方，就是在遊戲進行時它的美少女背景，遊戲畫面完全是日式風格，並以美形少女為主，加上每個有不同造型的設計，都有最迷人的pose與性感又可愛的獨特魅力的美少女，相信玩家玩起來，定會有一番動人心弦的感受。

這款小品射擊遊戲，雖然格局不大，不過結合射擊與美少女風格，算是很有特色，蠻適合給男生玩的說。

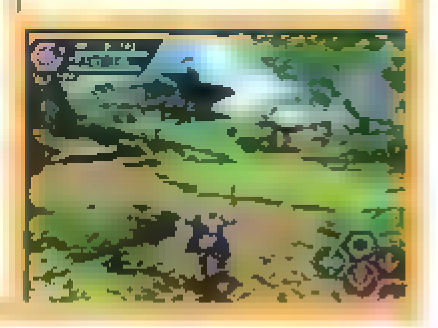


## ● 夢幻之星網路版

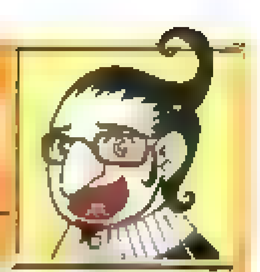


這是一款由 SEGA 公司出品的 3D 網路 RPG 遊戲。它以其絢麗的畫面效果、設計完備的互動功能以及表現出色的多人模式，廣受到遊樂器市場的歡迎。在這個跨平台的PC版本中，不僅在畫面上大幅度地強化，並加上一些新的要素。而最特別的地方就是它包括有日文、英文、韓文、中文（簡，繁）等七種語言，並具備自動翻譯的功能。在安裝好遊戲後，玩家可以選擇想要的語言直接進入遊戲。如此一來全世界的玩家就可以共聚一堂了。

鼎鼎大名的遊戲，終於推出了。這遊戲不僅[illegible]，[illegible]，真是[illegible]



## ● 龍狼傳之破凰之路

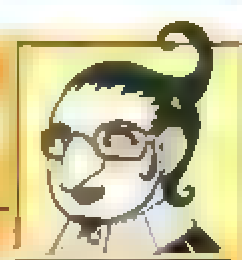


長久以來，三國題材的遊戲在市場上的確有不少，但很少有RPG形式的三國遊戲。「龍狼傳」便是近期唯一的一款RPG遊戲。遊戲在題材方面，選擇了「龍狼傳」這本家喻戶曉的日本漫畫來加以改編。遊戲劇情描述具有中國血統的天地志狼因為某種神秘力量而被帶到戰亂紛爭的三國時代。因為是現代的人，所以天地志狼對三國的確有所瞭解，但卻也在真實的三國時代中，發現了歷史中的不同發展

結合知名漫畫的遊戲，本身知名度就高，加上不錯的人物設定及大力的宣傳，這套遊戲我看是前景可期的

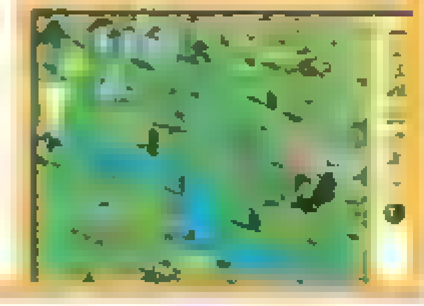


## ● 魔法門—英雄無敵四



風靡世界的《魔法門-英雄無敵》系列在經過長時間的改進後，終於推出第四代了。四代中有許多新的變革。戰鬥方面完全翻新，最大的差異在於戰鬥現在發生在一個 45 度斜角俯視的戰場上，而非前面幾部遊戲採用的側面視角。另外像是取消戰鬥單位的升級、改以更平衡的單位設定、加入培育養成英雄的工作以及加入反擊的設定使先攻不再有絕對優勢等等的變革，都將帶給玩家一個全新的視野與感覺。

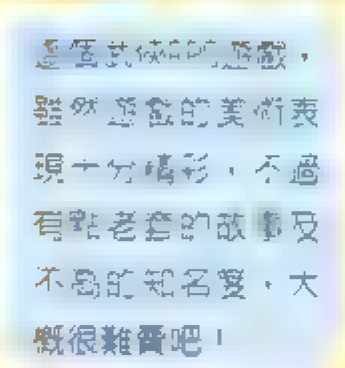
[illegible]



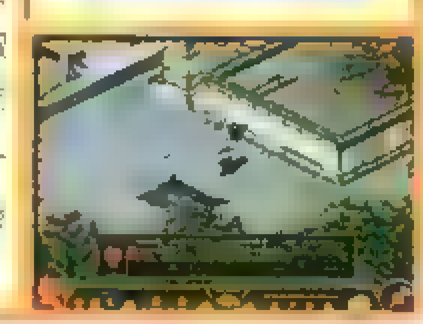
## ● 碧雪情天



碧雪情天是一套以隋朝時代為背景，混合了神、妖、人之間愛恨情仇的武俠角色扮演遊戲。遊戲以成熟先進的美術技術，將畫面表現得精美細緻，遊戲中的場景按照真實比例構造，結合新式RPG的新特色，並充分融合中國悠久的歷史文化氣息，呈現出大場景、大風格的表現，兼具細緻入微的深入刻畫表達。在遊戲中，你將看到非常熟悉的中華文化風情和一些典型建築，如：長城、大雁塔、秦王陵、趙州橋等等。



這套武俠RPG遊戲，雖然遊戲的美術表現十分精彩，不過有點老套的故事及不高的知名度，大概很難賣吧！



## ● 魔法門 9



史上最長壽的角色扮演遊戲之一魔法門系列，在眾多玩家的期待中，終於要出第九代了。這一代採用了全新的 3D 引擎來製作，舉凡高山大海、地底迷宮、建築物、遊戲中數以千計的NPC及上百種怪物，甚至交通工具都將真正全 3D 化，玩家的冒險過程也因此有更真實。遊戲的劇情部分，依然維持魔法門系列的優良傳統，故事精彩懸疑、錯綜複雜，能讓玩家對劇情感同身受，真正達到「角色扮演」的精髓

哇！令人期待的角色扮演大作終於推出了。看這畫面，[illegible]，我想是要多注意這套遊戲才行。



## ● 夢幻房車賽（SUPERCAR）



這是一款收集了各種終極房車的賽車遊戲。在遊戲開始時，你必須成功地通過遊戲中的各種考驗，遊戲才會開放新的車種讓你駕駛，你將有機會體驗各種不同的超速感。遊戲中玩家還可以私選任何一款車種加以改裝，可改裝的部分包括了車頭造型、車尾造型、後視鏡、輪胎、車燈、以及尾翼等，你可以私選一種自己偏愛的造型，然後調整變形數值，進而產生多樣化的變化。最後，你所設計出來的跑車，可絕對會是獨一無二的喔！

賽車類遊戲總是有一群固定的擁護者。這款包含了各種頂級房車種類的賽車遊戲，相信會有不少賽車迷喜歡



# NEW SHOP





## 遊戲周邊 展示區

繼上一期為國民們展示「音速小子」之後，大家的反應都非常熱烈。所以這一次柯里克又特別去抓出許多漏網之魚的極品，為大家更詳盡介紹音速小子的相關商品，音速迷可不要錯過哦！

## 十週年紀念商品

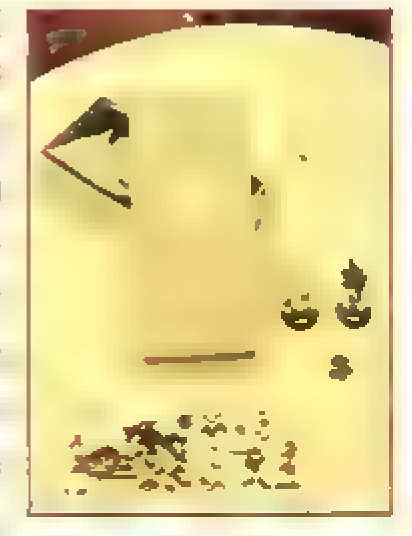


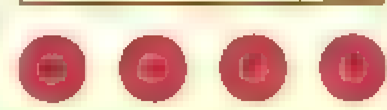

這些是音速小子十週年紀念所發行的紀念商品──紀念金幣，非常的稀少也很珍貴，其完全是用純金999K製成的，單品售價約為15000日圓，可說是相當昂貴的周邊商品，而且也不對外販售，只提供給特定的廠商作為宣傳專用，因此喜愛的FANS只能看看囉！不過相對而言，在其他的限量發行的十週年紀念商品同樣也是有保值的功能，因此喜愛音速小子的FANS也別太失望囉！

現在我們所看到的是為了紀念音速小子誕生十週年慶所特別製作的蛋糕，其上的圖案都是由專業的糕點師傅用手工繪製而成的，看起來非常的可愛，是不是讓你食指大動呢？不過這樣的商品現在已看不到囉！因為這是為了紀念SEGA音速小子十週年慶所做的，因此在2001年時或許幸運的人還可在日本當地的蛋糕店看到，不過現在相隔的時間已遠，所以我們也只能望圖興嘆囉！




看到這精美的禮盒了嗎？沒錯！它就是在音速小子十週年慶時，會場所販售的紀念禮盒，內含有SONIC（音速小子）及CHAO（巧兒）的人物模型，高約6公分，還附贈了一枚音速小子的會員徽章及一張音速小子所有人物的閃亮貼紙，實在是非常棒的一項禮品組合，尤其是那一枚的音速小子會員徽章一定是很多人想得到的逸品吧！

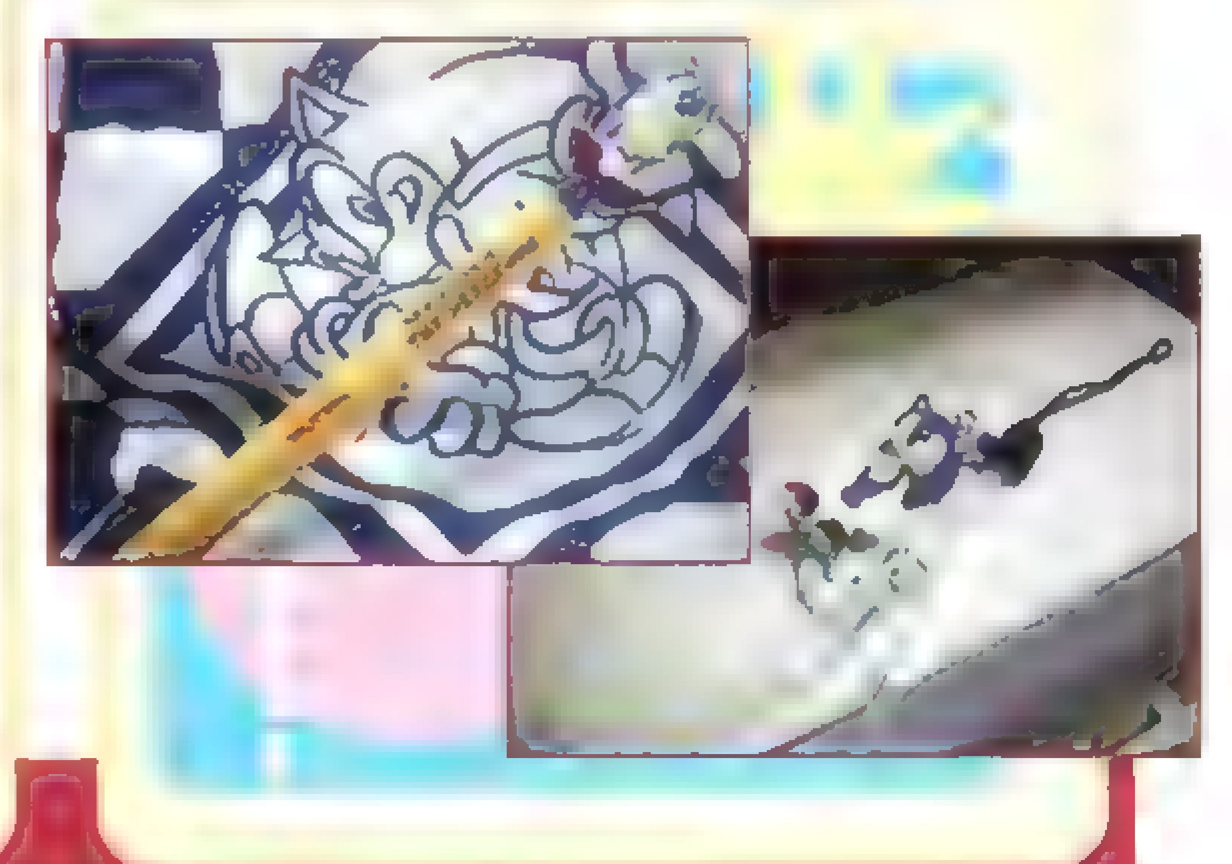




## 台灣 FANS 提供之非賣商品



現在你所看到的商品都是台灣的音速迷提供的喔！聽他們說這些都是好不容易從國外帶回的，畢竟台灣還是很難找到正版的音速小子周邊商品，因此我們也很感謝這些熱愛音速小子的讀者，能讓我們知道更多有關於SONIC的消息，所以在此柯里克要好好的感謝你們喔！謝謝你們讓台灣擁有更多的資源喔！好了，現在我們就好好的來介紹一下這些FANS所提供的商品吧！首先你所看到的是有音速小子圖案的自動筆，是FANS特地從美國帶回來的，售價可不便宜喔！一支就要五塊多美金耶！而在其背後的方巾呢，是從日本當地帶回的非賣品喔！據說是FANS在日本友情贊助才得到的，真是不容易，我們能看到這樣的商品。接下來呢！就是一個音速小子的手機吊飾了，仔細看喔！在音速小子的身旁還多了一隻CHAO（巧兒），這些非常的可愛而且價格也很實惠喔！接著所要介紹的也是難得一見的台巾喔！上面印有音速小子奔跑時的動感圖案，水藍的顏色看起來很舒服也很實用，實在是一件不錯的商品，喜愛音速小子的FANS就花費心思找找看吧！或許你也能發現不錯的商品喔！如此才能與其他喜愛音速小子的人較量一番啦！你說是嗎？



## 服　　　裝

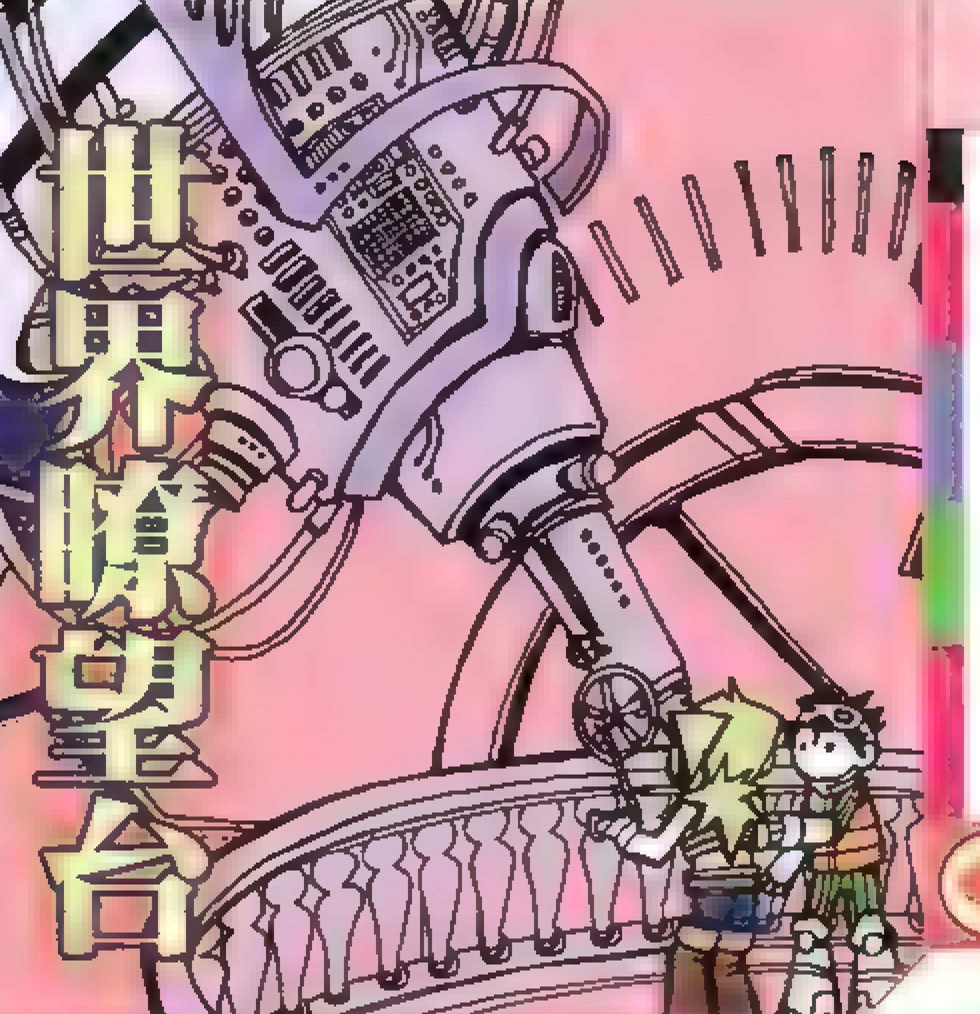
接著呢！所要介紹的週邊商品當然是不可缺少的衣服囉！因為這些商品都是價格實惠且很實用的商品，現在我們就將為你介紹的這幾套商品就是去年夏季所發行的音速小子黑色棉質T-SHIRT，單品售價為日幣3900元，在其T-SHIRT上所印製的是SONIC(索尼克)的橘黃色圖案，顯得非常亮眼，而當你購買這款式的T-SHIRT時，你還可以獲得一個音速小子的盒子，依照衣服的顏色分為紅色與橘色兩種，而這盒子當然是衣服的外包裝盒啦！不過這樣另類的包裝手法還真是別出心裁，懂得收藏的玩家，一定早就把這可愛的盒子珍藏起來，不因為它只是個包裝盒就不愛惜它的，所以啦！凡是有遠見的玩家，只要是有印上心愛的電玩角色LOGO的東西都會視為週邊商品，如此才能更加的接近自己心愛角色的世界，才能成為更一流的FANS喔！接下來看到的這四款衣服都是特別為兒童所量身設計的，或許是SONIC(索尼克)可愛的笑容以及它快速的動作看起來很討喜，因此SEGA公司也開發了這片兒童市場的處女地呢。在此圖片中，我們清楚的看到其中SONIC(索尼克)的手上所拿著的東西是一個滑板，這也是為了順應潮流所特別設計的，大家都知道現在最流行的就是滑板裝囉！還有HIP HOP(嘻哈)的音樂，因此在日本這個時尚之國來說，滑板裝一定是最IN的穿著打扮囉！不過愛美的你是否也想替小朋友打扮打扮呢？其實你選擇這套衣服就沒錯啦！其鮮亮的顏色，以及舒適的棉質材料，還有吸引人的可愛圖案，絕對會讓你的小朋友成為街上人人注目的焦點喔！




## 日本少女的音速小子服裝大展

## ▶ 音速的相關娃娃展示

## ◀ 音速所發行的CD







融合了戀愛、怪奇、推理及官能於一體的新型態AVG，走入一個新的選擇肢，你可能就會有段全然不同的冒險體驗。只是這座島的存在固然不合邏輯，而且……這樣的故事好像不一定得發生在無人島上嘛？

elf

●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP
●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.elf-game.co.jp/

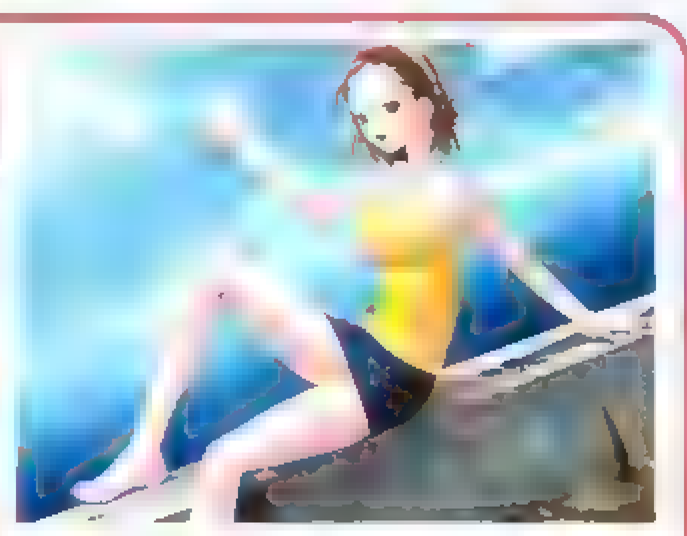


東洋觀測站

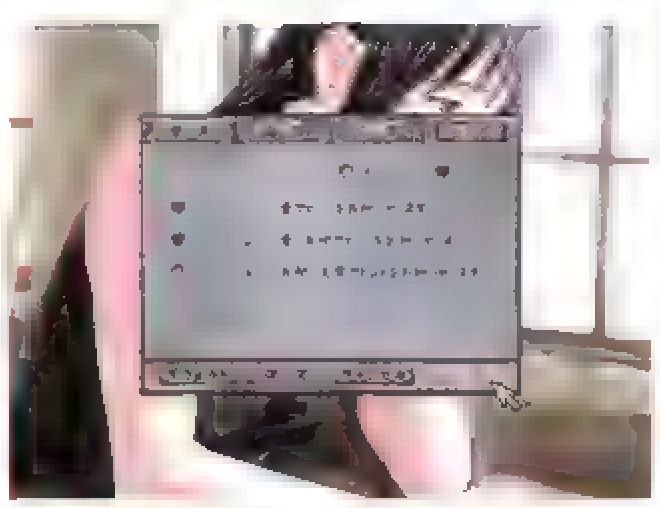
## 前言

在今年初，elf於各大雜誌上刊登了這樣離奇的一則廣告—在陰鬱的雲層下、幽暗的海面上，浮現著一座上頭盡是滿目瘡痍建物的頹圮之島，甚至連作品名稱都沒有。當然大家都知道這是elf的一貫技倆，但不可否認的，這樣的手法的確是非

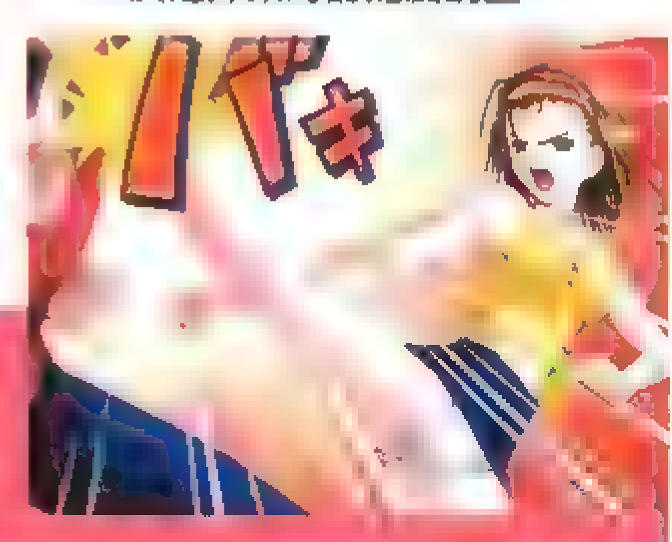




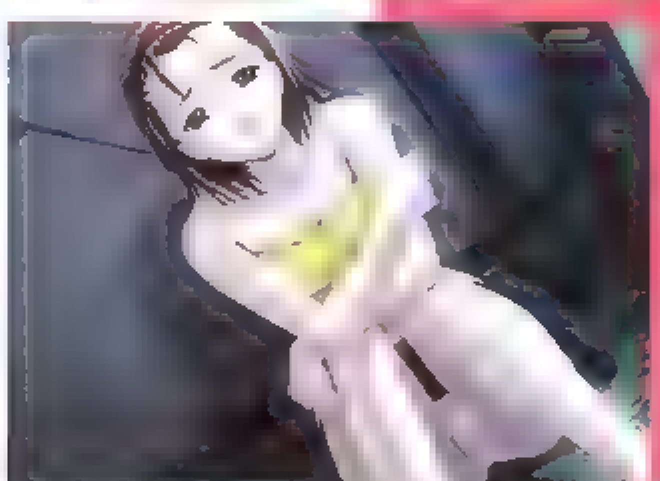
常成功，由此消息一放出，全世界不知凡幾的elf迷們，迫切地留意這部作品的最新動向。唯一能知道的是，這部作品啓用的企劃、原畫等均為全新的組合，劇作藤海琢樹，而原畫則是兼高雙一。隨著發售日的迫近，這部作品的全貌也逐漸地明朗，於截稿前收到這部作品後，囫圇吞棗地消化了一下，希望能帶給大家第一手的徹底分析



▲決定探索時的難度調整



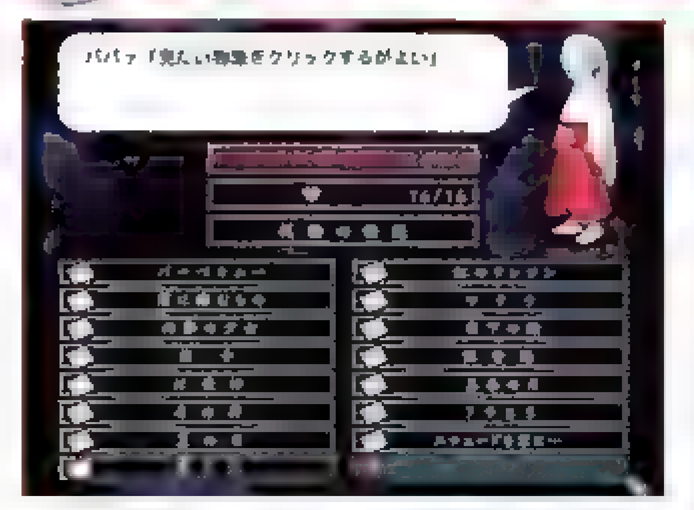


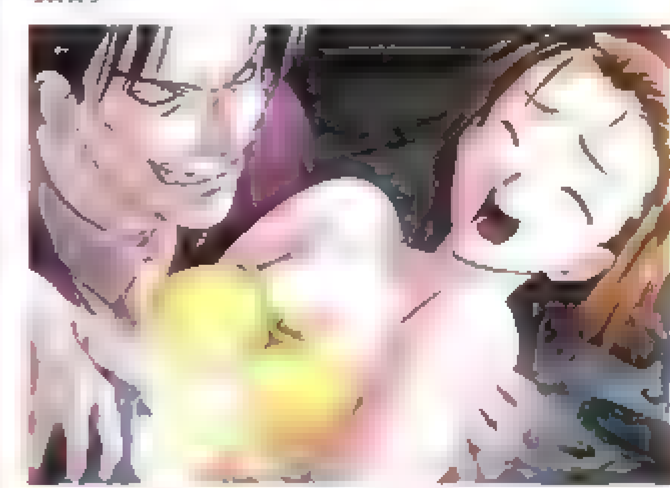


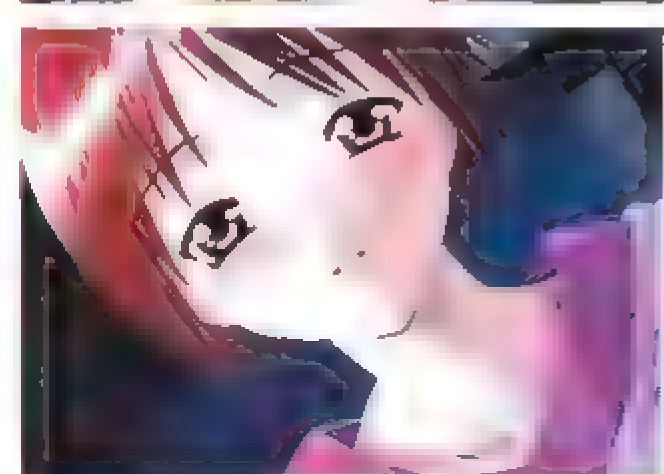



## 「百鬼」到底藏在哪裡？

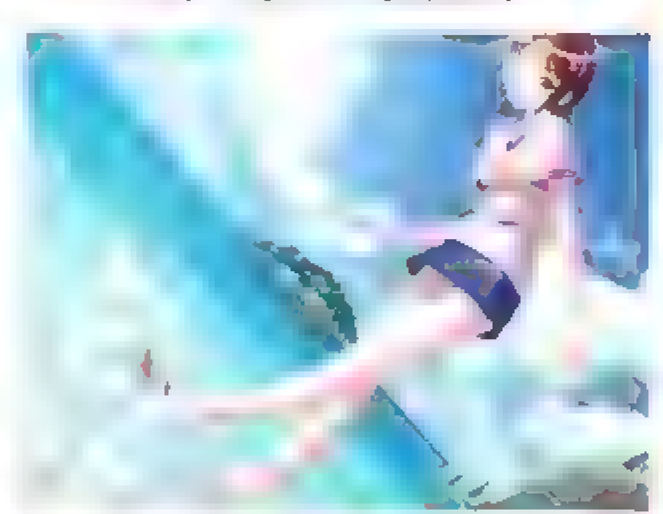

▲百鬼模式，就是一般的回顧模式啦！

這部作品名為《百鬼》，給人的第一印象實在是很難跟這樣的主題聯想在一起。首先個人覺得《無人島物語》這個名字可能會比較符合這樣的故事主題（雖然這名字早有人用過了），其次第二個直覺印象應該像是《這作》般以逃出無人島為目的解謎型AVG，但後來證明以上的這些想法都錯了。先來解釋一下「百鬼」一字的含義，首先讓人聯想到的就是「百鬼夜行」，這是出自日本室町時代的百鬼夜行繪卷，這是日本傳統的妖怪圖鑑，所指的當然就是「一百隻鬼」。但這跟這遊戲有何關聯呢？玩過幾段後都根本沒遇到鬼啊？本特人最初也是抱持著這樣的疑問，但慢慢地終有一項發現：原來這部作品的劇情結構，是由一小段一小段的章節串聯起來的，簡單說就是可視成複數的短篇小說。事實上，《百鬼》的劇情分歧節點確實也多達百個以上（這點稍後會補述），這樣的說法雖然不是很明確、也不是很肯定，但留點空間發讓大夥發揮一下想像力也是挺不錯的。

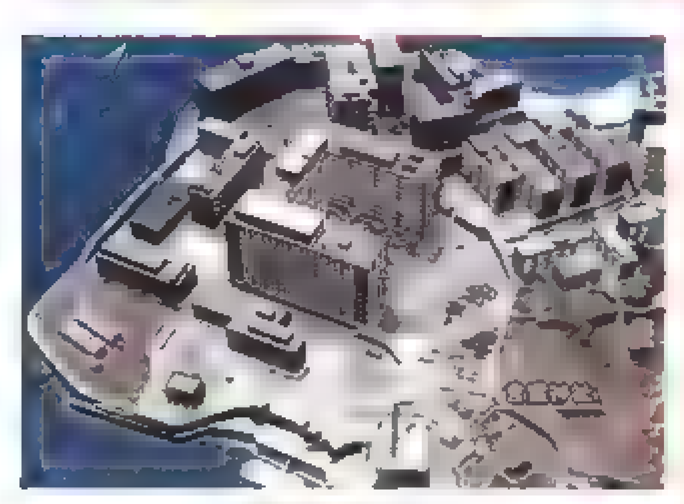




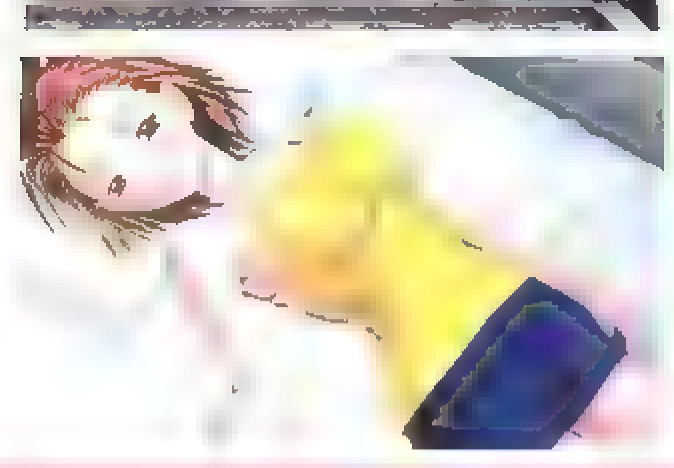

▲猜一猜犯人到底是誰





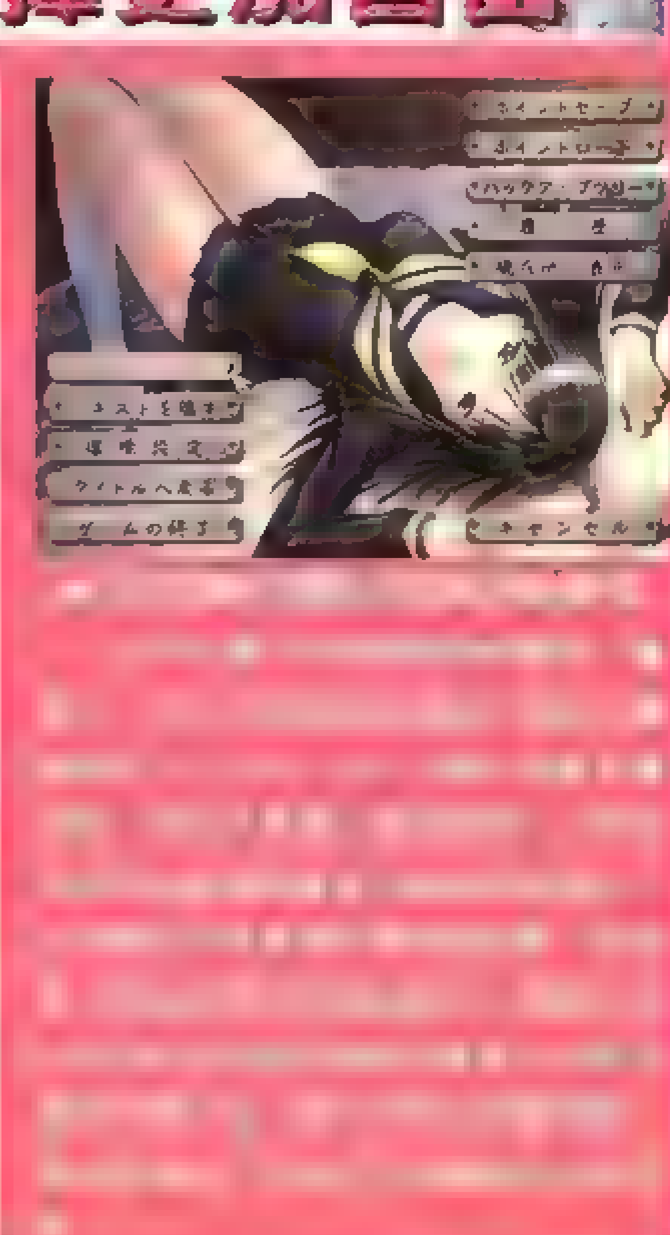

▲選定要前往的地方



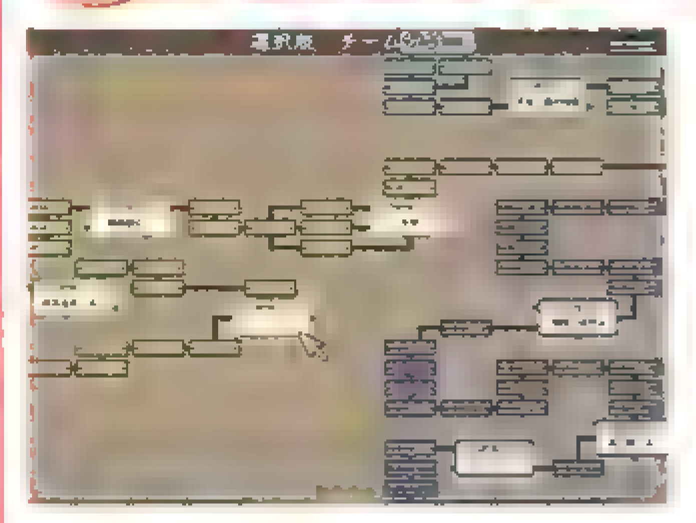


## 會話的選擇更加自由





## 似曾相似的複雜系統

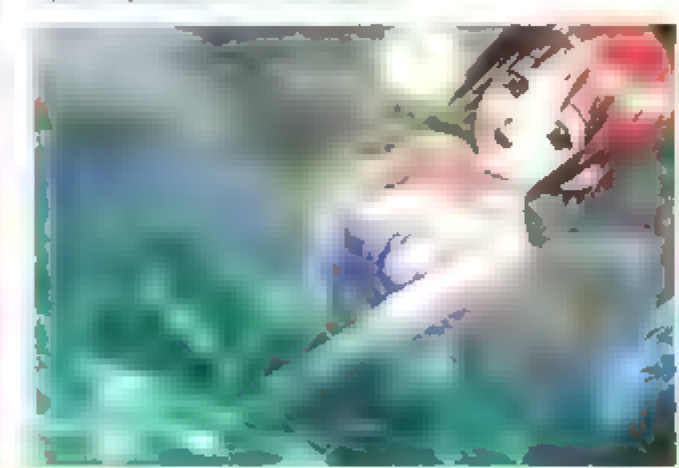


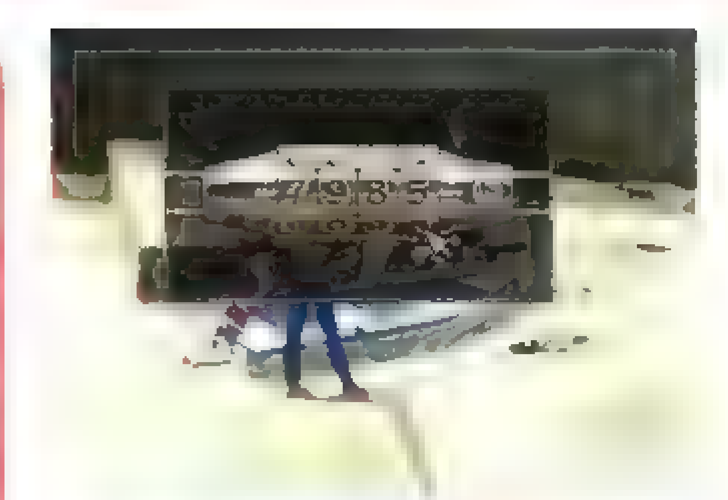
▲超過百種的分歧肢

劇情的分歧在時下的遊戲裡已經司空見慣，但把這些分歧點圖像化的作品畢竟還是不多，《百鬼》的分歧點多達百處以上，把這些分肢具象化後之可觀自然可想而知。滿滿的劇情流程光是一個畫面還擺不下，玩者當然可以滑鼠拖移來觀看全盤，「凡走過必留下痕跡」，是故要完全攻略就必須把這張圖給走滿囉。

面對這般複雜的劇情結構你也不必太頭痛，因為本作已經幫您準備好了提示系統，這大概也是elf有史以來的頭遭吧。這張流程圖除了有即效性之外，更加了不起的是玩者竟然還可以在節點與節點中任意地移動！做法很簡單，只要在欲前往的節點中按一下就可以了──當然要回到原來的劇本中也是如斯的簡單，如此一來攻略的重複時間便可以大大地減半。

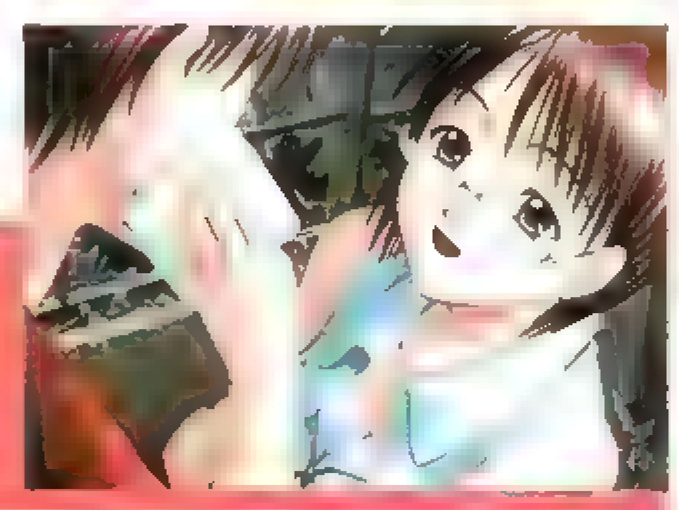
這樣的系統不知讓您聯想起哪一部作品？是了，就是elf名作中的名作、不朽的經典──《YU-NO》。雖然一個是平行世界，另一個是分頭進行，但其實在創作的理念上確有著異曲同工之妙。此外，還有個源自《YU-NO》系統的有力證據，那就是系統介面的桌布是可以用事件圖形來更換的，不知大家也同筆者一樣覺得既新鮮又熟悉呢？

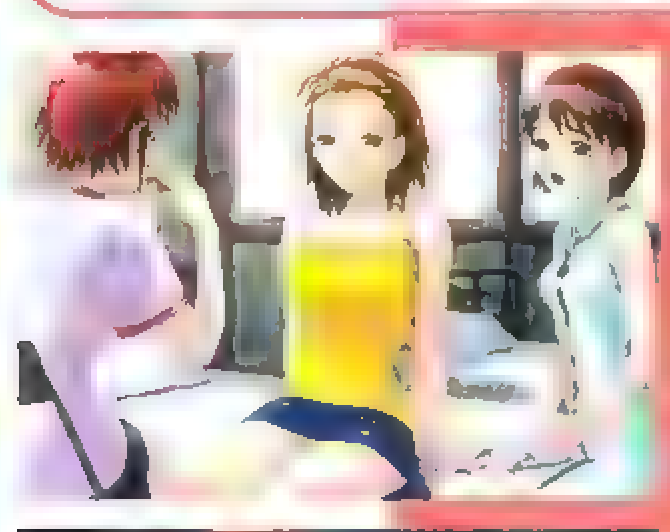


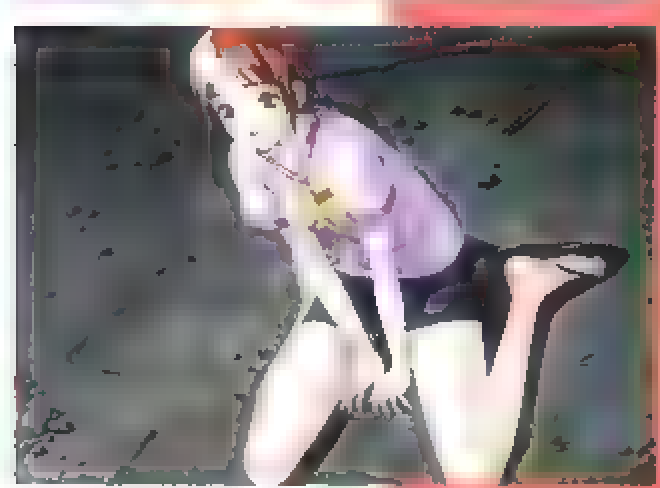


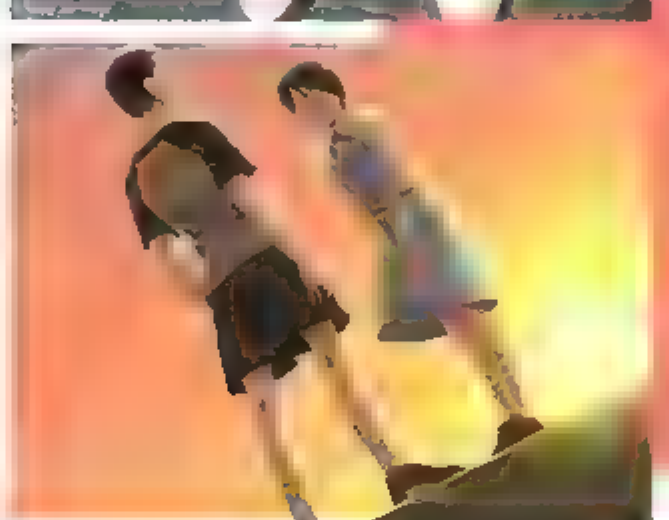
▲密碼的對錯也會影響著劇情的發展











## 將士換血，精采依舊





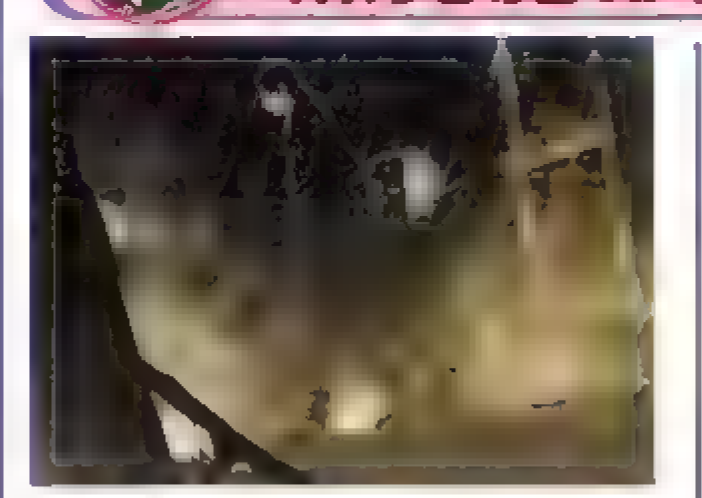
# 鬼哭街

以「科幻武俠」為主題的實驗性作品，不知道日本人是不是香港武打片看太多了，怎會想出這部怪怪的東西出來。口古月～廢話少說，待我打到你仆街！

●Nitroplus ●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP ●價格：￥4400 ●區別：18禁

http://www.nitroplus.net/

## 照亮魔都的 羅剎之劍



已然失序的近未來上海，由於機械生化技術的進步，人們可以利用機械來強化肉體，如此簡單就能獲取超人般的能力，因此也造成生化罪犯的橫行跋扈。在此無王的市街上有個犯罪組織，名為「青雲幫」。主角孔濤羅，是幫內所僱用的首席暗殺者，因為幫派內幹部的背叛，讓他失去了唯一的親人、也是最愛的妹妹。被怒火焚身的濤羅決心向幫派內的五名主謀者復仇，面對生化改造的凶惡武者，他所擁有的只有憤怒的肉體與手中的長劍……





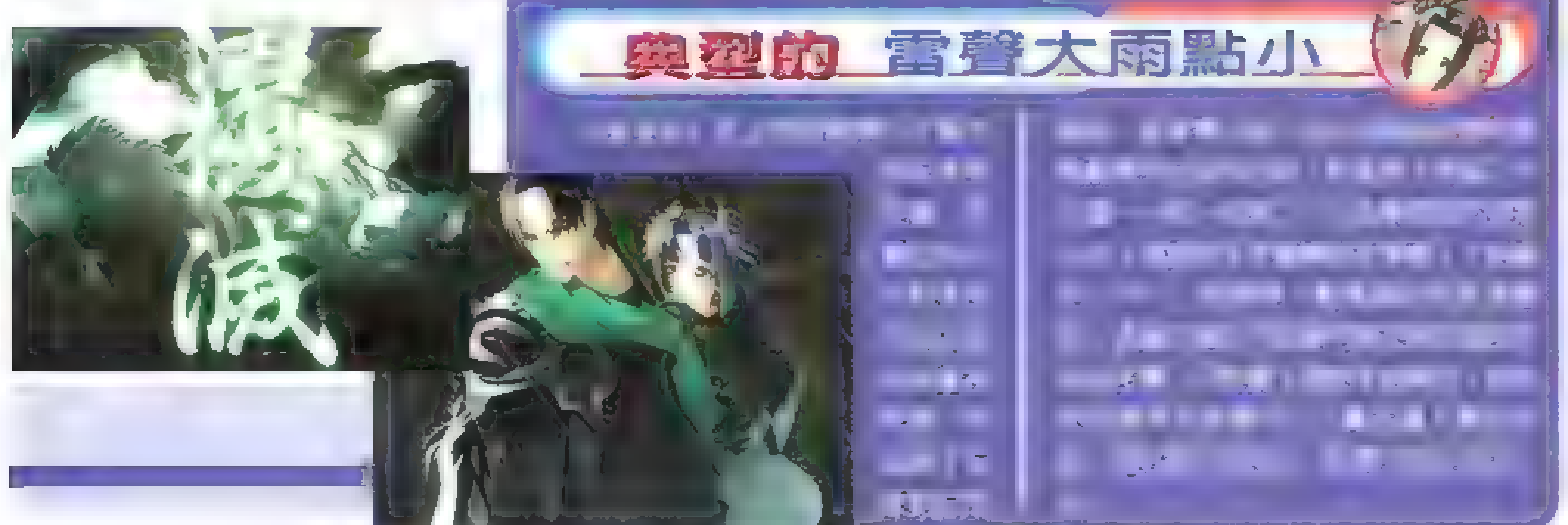


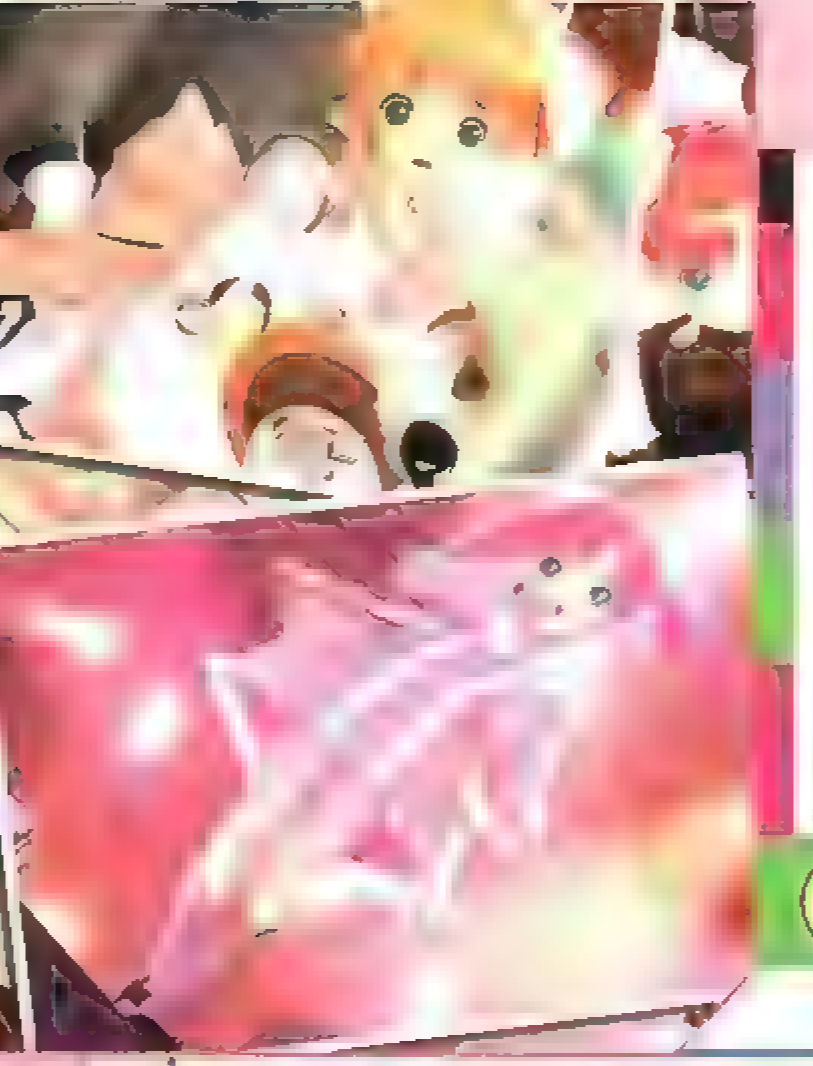


## 畫面高一等 內容差一級

這是Nitroplus公司在大受好評的《吸血殲鬼》之後，原班人馬包括劇本創作虛淵玄和原畫擔當中央東口等該社的黃金組合再出場。進入遊戲中給人的第一印象就是，整部遊戲畫風異常的華麗，CG水準更是高得讓人喘不過氣來。其畫面上2D與3D巧妙地融合運用，原是該公司自《Phantom》、《吸血殲鬼》以來的拿手好戲。事實上，《鬼哭街》與前二作一般也是屬實驗性質相當濃厚的作品，但在畫面之外就感覺不到系統有何新奇之處。在劇情上可以明顯地看出日本人對中國文化的誤解，不管是人物的命名居然還有人叫媽祖……哇咧，甚至到黑道幫派及武俠情結等依樣畫葫蘆的學樣還真教人哭笑不得，看在他們眼裡，這大概就像時下流行的漫畫偶像劇，連人名都照用日文是一樣的吧。

## 典型的 雷聲大雨點小








看著在屋內室外活動的可愛小人偶，心中的那種興奮與期待其實不是《美少女夢工場》或是《綾波養成計劃》這種祖母級的養成遊戲可以比擬的。縱使它還有不少的缺點，但毫無疑問地，成功的角色是全篇魅力之所在。

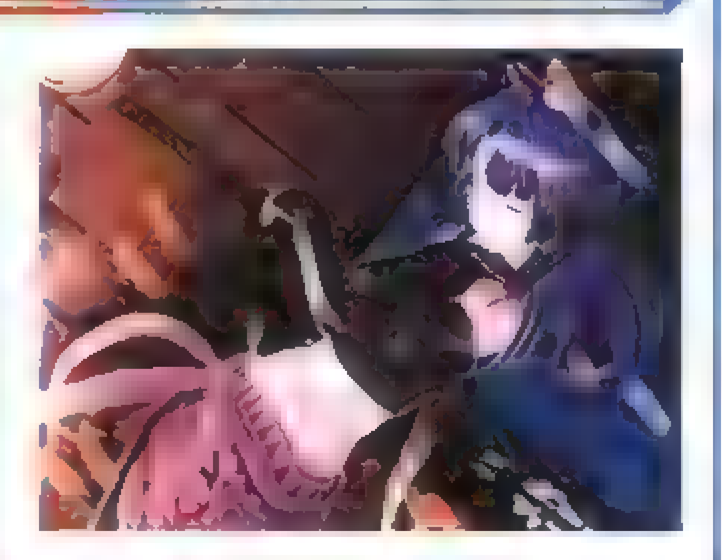
**Teatime**
作業系統　J Win98 Me 2K XP
價格：￥8800　區別　18禁

http://www.teatime.ne.jp/

## 人類與「MAIDEN」一族間的淵源

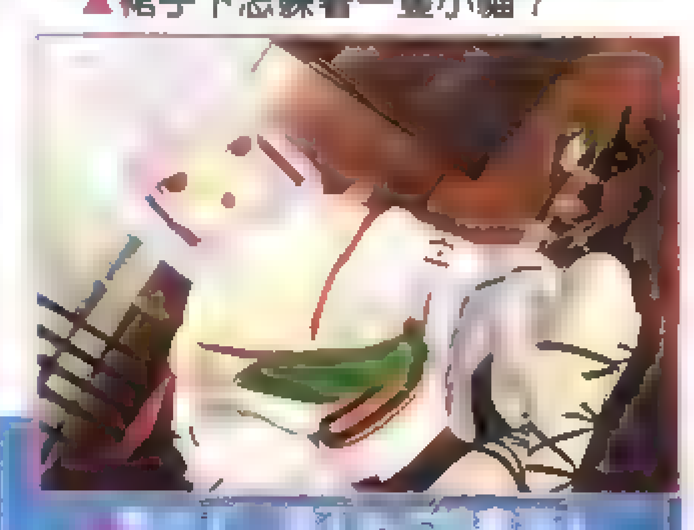
在太古之時，來自融合了人類與百獸之血的高智慧種族「諾菲亞」的聖少女，曾助聯合軍在對抗魔族一役中獲得了最終勝利，這段傳說一直為後人所傳頌，而在戰後人類為了紀念，也簽署了守護諾菲亞一族的盟約。但經過久遠的歲月後，這樣的關係似乎也變了質，而諾菲亞一族





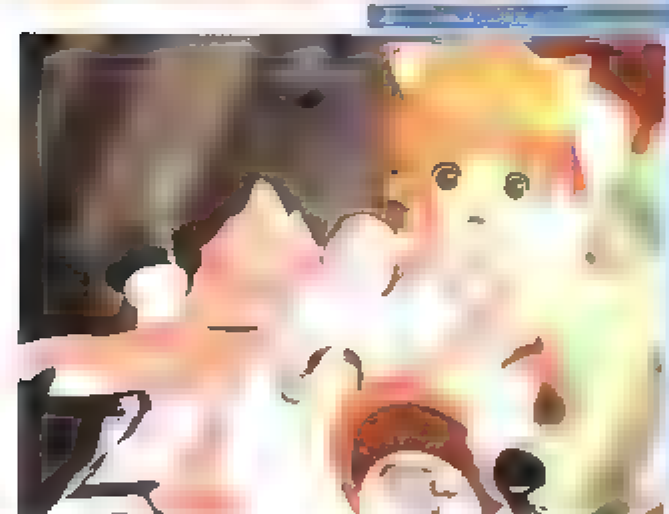
就是今日被當成寵物飼養的「MAIDEN」族之先祖。主角柯爾特是位一流的飼育家，為了得到更多的經驗與知識，因此從鄉下來到大都市，以期在聯盟大會上能有出人頭地的機會(這……不就好像是神○寶貝嗎？)。


▲裙子下怎躲著一隻小貓？



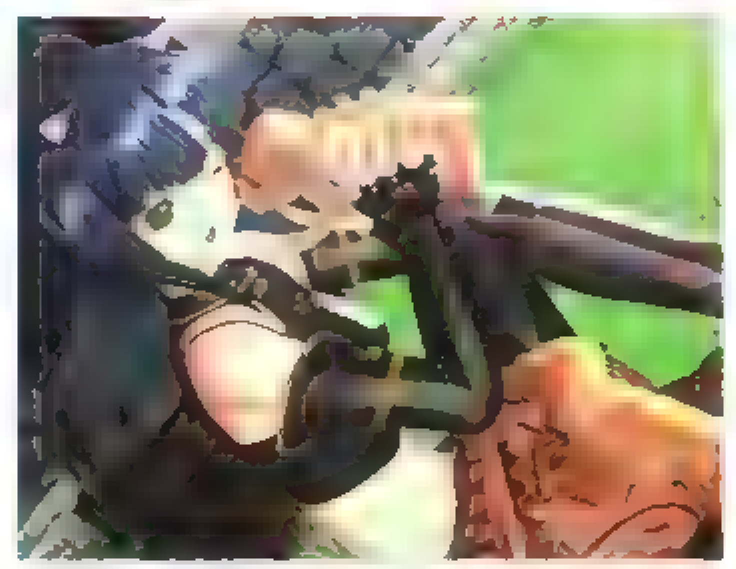
## 開創2D與3D融合的新境地







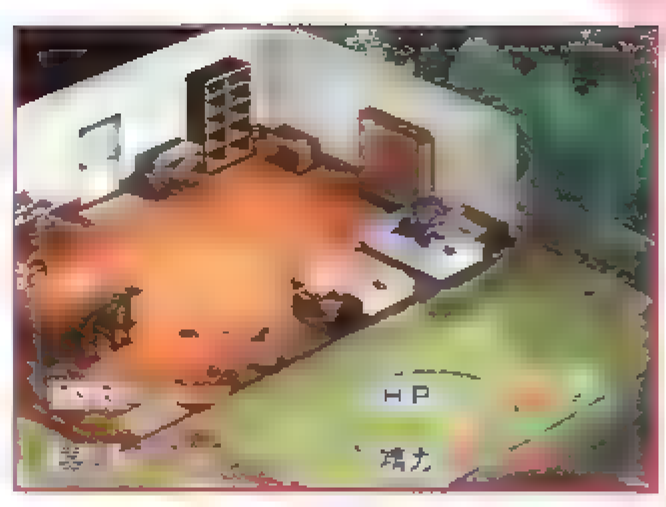
## 脫不出俗套的養成公式



在遊戲一開始，玩者可以從　種類的『MAIDEN』中挑選　種來飼育，而這三種除了有截然不同的性情表現之外，其實也各自代表了不同的難易度。而隨著遊戲進度與玩者的能力，遊戲後半會有第四種MAIDEN--「カグヤ」的出場，而這種各方面屬性都接近理想狀態的稀少種類，想當然培育時的難度也是最高的囉！

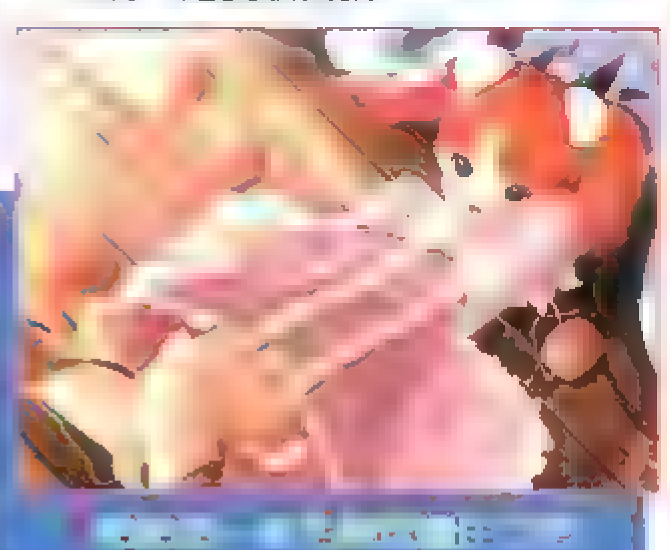
育成模式以一日為單位，可以排定工作、訓練、遊戲及休息等種種課程，待MAIDEN達到一定的能力時便會有特殊的事件發生。禮拜天則是可以帶著MAIDEN上街，玩家可以到道具屋購買一些可以額外提昇能力的用品道具，以補訓練上的不足；或是到占卜屋算一下您的MAIDEN與主人的速配程度為何。到這裡大家可能會有所疑問，那麼錢要從哪裡來？原來遊戲中每週都會舉辦一次「藝披露」(就是才藝競賽啦)，在競賽舞台上可以盡情地展現高達十五種的才藝(但最終則歸納成歌唱、演出、舞蹈　大類)，得分愈高所能獲取的獎金自然也就愈多。那麼，你心愛的MAIDEN最終成果要如何展現呢？這點倒是頗出本人意外，竟然是把她給賣掉，再購入新種來培育。對於部分苦心培育的玩家，這種做法可能會使其無法釋懷，但想想主角既然身為　個「BREEDER」(飼育家)，也就沒什麼好放不下的了吧！


▲選擇MAIDEN的畫面

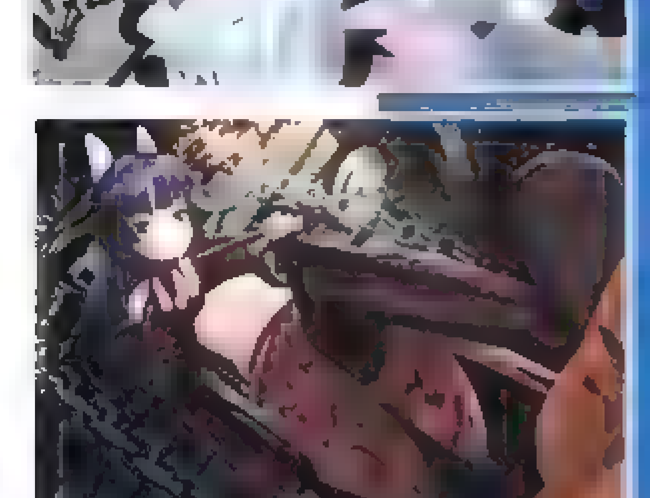


▲注意各數值的變化

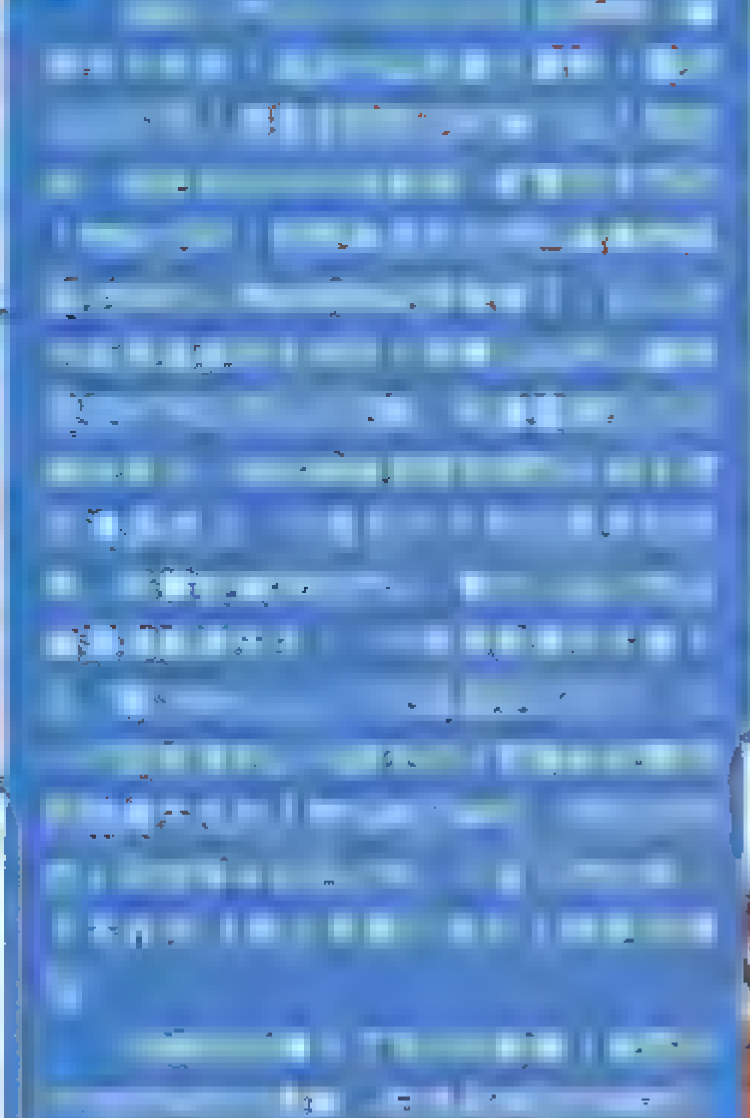

▲嗚～誰要收留我……

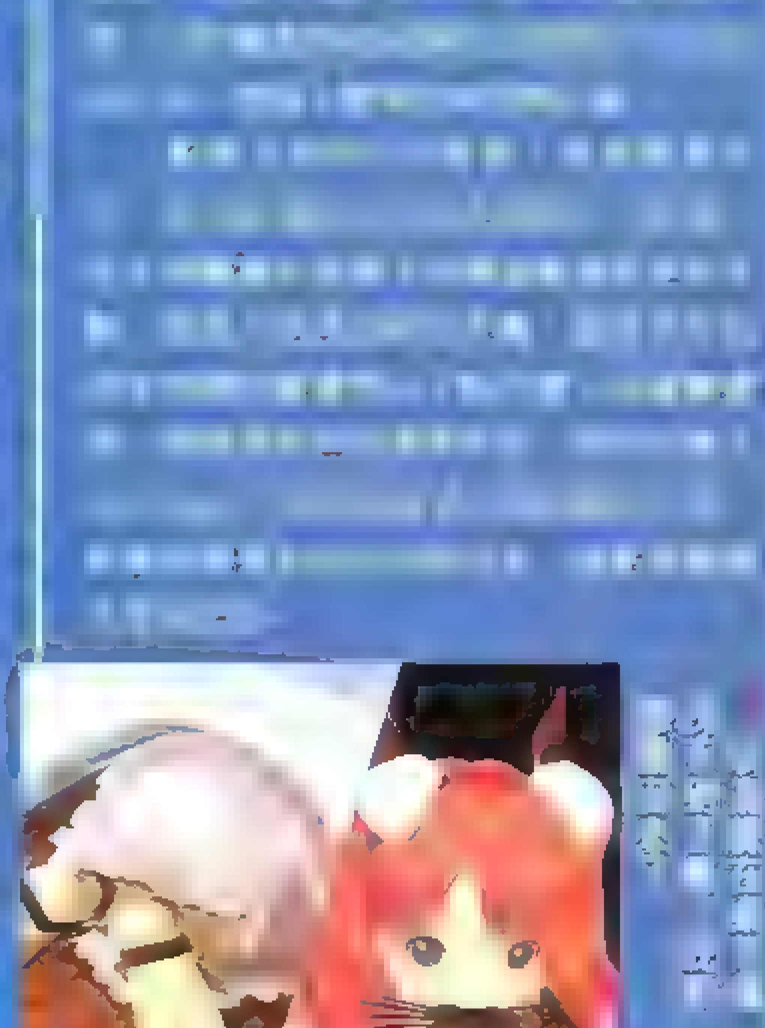


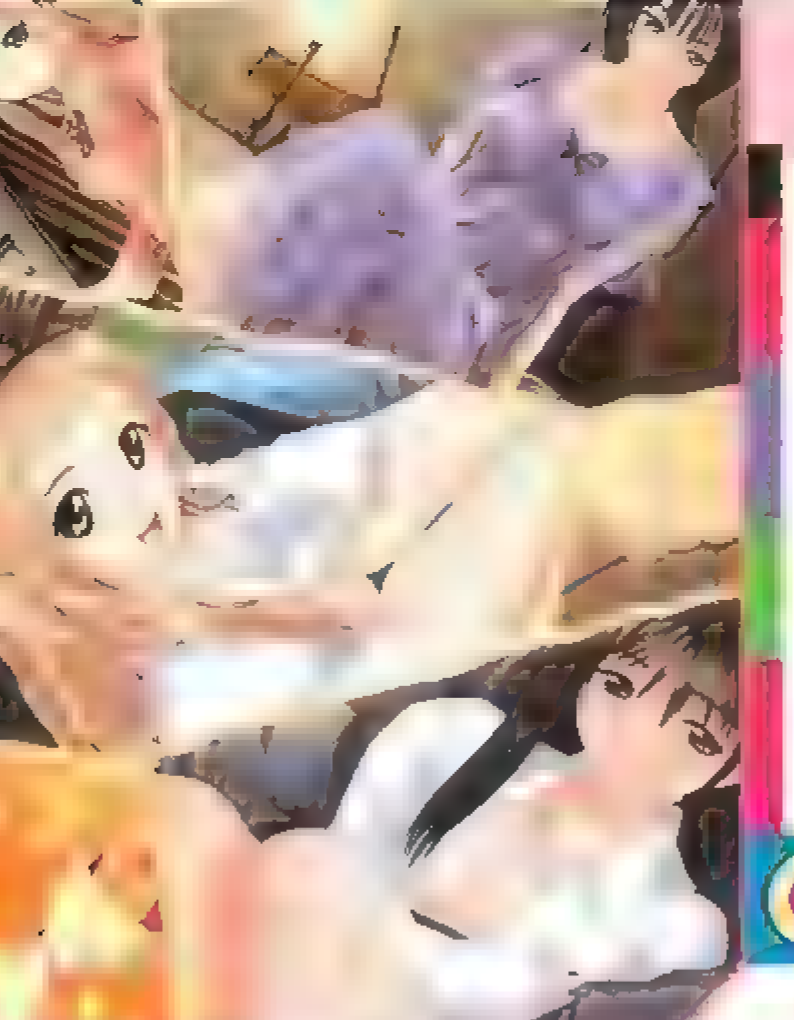
## 華麗的靜止畫與流暢的動畫兼具











# 幻夢館

庭院深深深幾許，一提起洋館，不免就讓本詩人想起可憐的女僕、倒錯的情節及無數待解的謎題……事實上，本作裡賣的還是這些，難道除了洋館和偵探外，就不能來個和風長屋或是中式四合院嗎？

| | |
| --- | --- |
| ●Aias | ●作業系統 J Win98/Me 2K XP<br>●價格：￥8800　●區別．18禁 |



http://www.aias-soft.com/



## 全日本到底還有多少洋館？

故事主角木戶悟，是個頗負盛名的私家偵探，同時也是出了名的無神論者，向來只堅持以自己的價值觀來解決事件。就在某一日，他突然收到一封請求擔任貼身保鑣的請託書，但除了約見地點外，其餘詳情一概沒有說明。面對這謎樣的依賴信，反而勾起了悟的好奇心，在與助手芽衣商量過後，便隻身前往依賴主所指定的地點--位於森林深處的洋館「幻夢館」赴約。

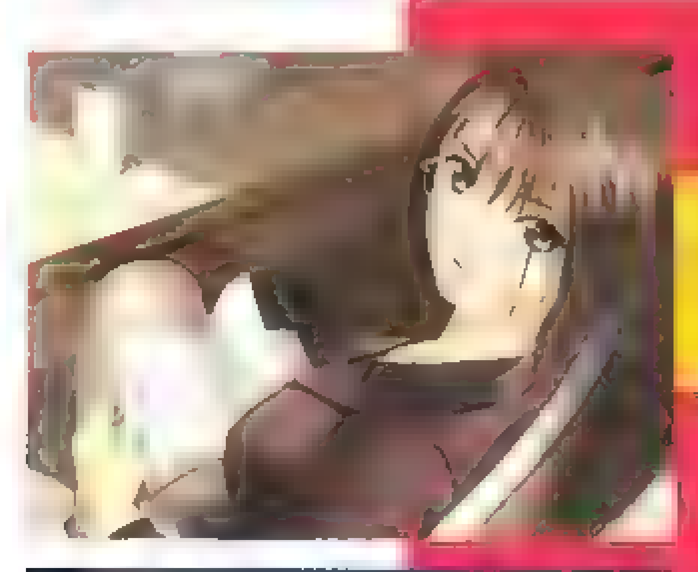


在會見洋館的執事柴田之後，柴田告訴他要保護的對象，竟然是洋館的繼承人一向來足不出戶的富家千金綾乃。因為綾乃近日常收到來路不明的脅迫信，因此柴田要求悟能貼身保護綾乃的安全。而除了柴田與綾乃之外，洋館裡尚有年輕女僕座瀨望、家庭教師古村桑及面貌醜陋的下人今田等共計六人。一切的異狀與懷疑，就從那晚悟目擊到柴田與綾乃的不尋常行為開始……

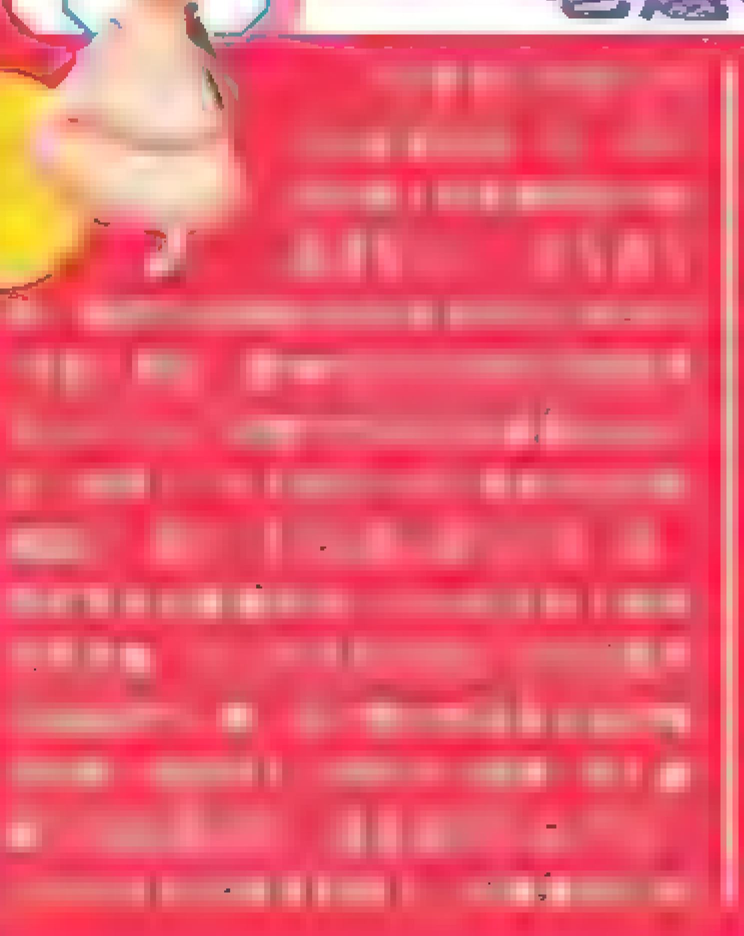




## 老題材與新組合





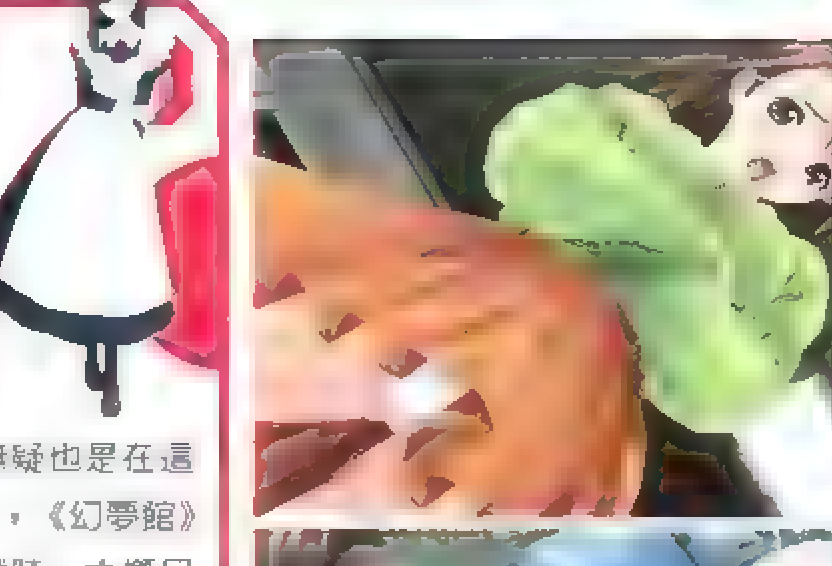


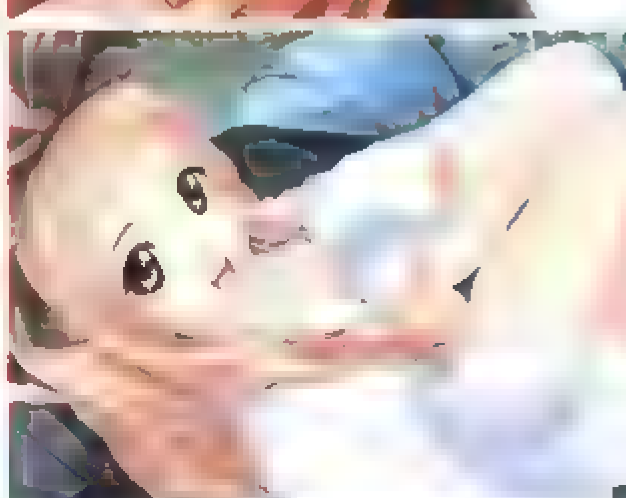


## 名家一出手便知有沒有？

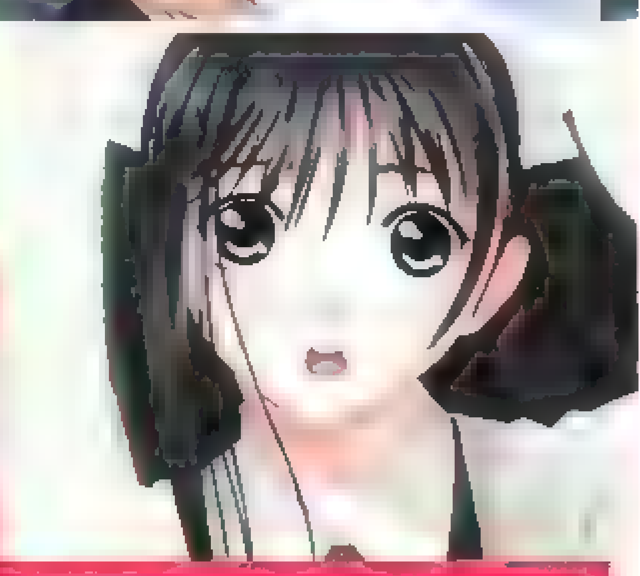


其次在劇本方面，負責擔綱的是曾經執筆過Mink的名作《夜勤病棟》的米倉儀先生。由於這部作品幾可說來自《御魂～忍》與《夜勤病棟》的黃金組合，因此也備受玩家所期待(本人正是為此而砸錢買原版的，嗚……)。但事實上名氣與實力是否能畫上等號？表現是否真能如玩家所預期？這確是個值得探討的問題。其實就個人觀點來看，要將題材設限於八股到不能再八股的洋館裡，在先天的創作條件上就已經受到了不小的限制(諸如病院等等也是)。當然有人對女傭和護士情有獨鍾，因此也才會有如此多同類的作品出現，但相對若無法突顯出該作特色，那無疑也是在這股洪流中多加一瓢清水罷了，《幻夢館》就是這樣一個例子。在遊戲時，大概只花了個把鐘頭時間，就將所有的CG 100%收集完成，而下次再將它拿出來玩，不知會是多久以後的事了。就遊價比(遊戲性/價格比，俺自己發明的)來看，這玩意確實是有點問題的。









## 邀您同遊幻夢之館





# Sky



已經許久沒見過以動畫為訴求的遊戲類型了，不由讓本詩人眼前為之一亮。什麼？完全安裝竟然要2.3G的容量！？雖然說近來硬碟很便宜，但也不能這樣搞吧……

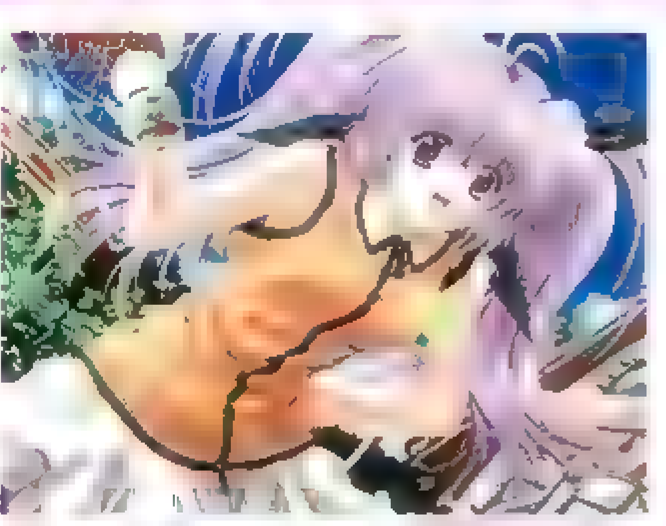


Cherry Soft
●作業系統：J-Win95/98/Me/2000
●價格：￥9800　●區別：18禁

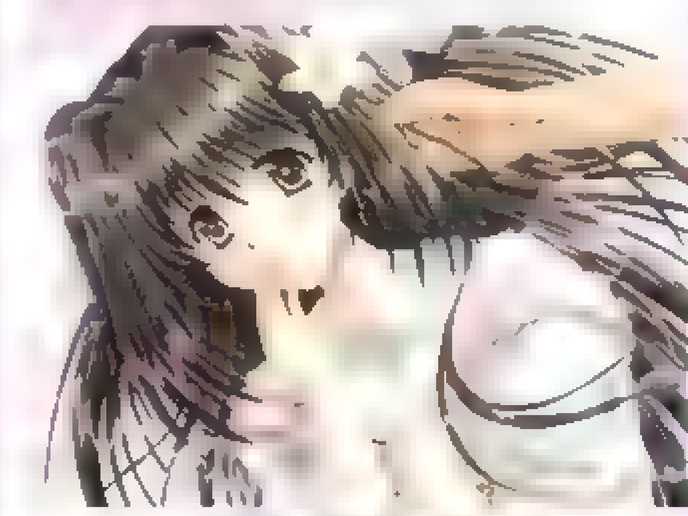
http://www.cherrysoft.co.jp/



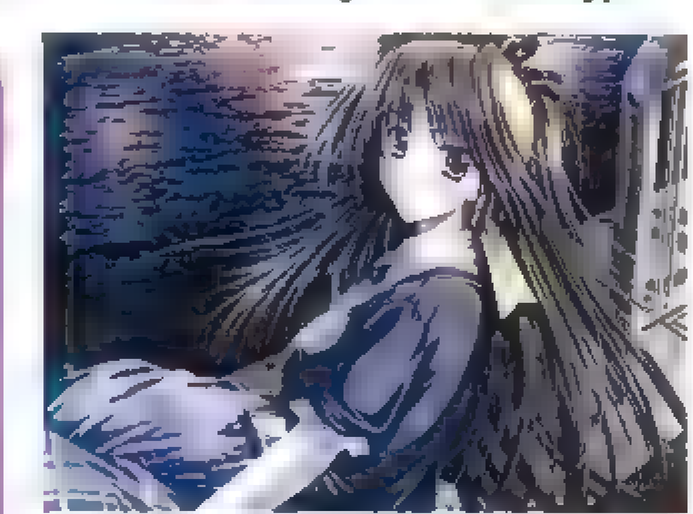
## 令人打呵欠的夏日戀愛故事



在暑假前的七月，主角轉學進入了沿海小鎮上的櫻木學園。在這個全新的環境裡，活潑開朗的他馬上認識了三位充滿魅力的少女。在社團活動和學園競賽等機會的推波助瀾下，主角很快地就與她們打成了一片。俗話說：「男女之間沒有絕對的朋友」，依這發展態勢看來果真是如此，就在八月的天空下，夏天終了時，陪伴在主角身邊的又會是誰呢？



▲這朵花真適合妳



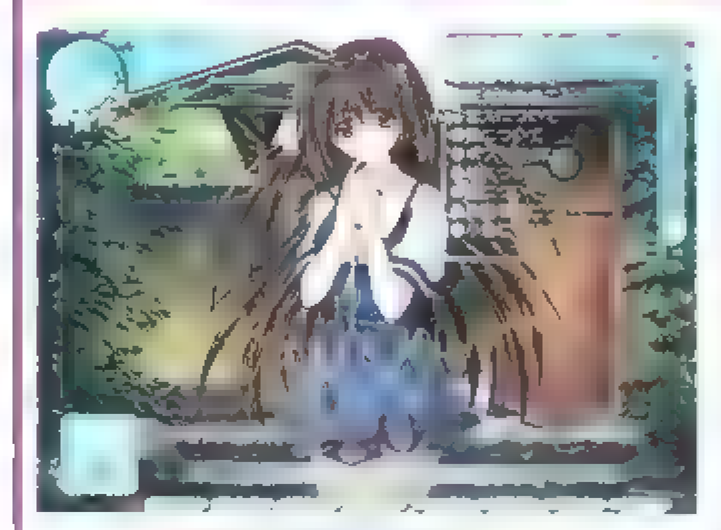


## 會動的一定比較好？



▲耶～釣到了

## 別具特色的約會系統



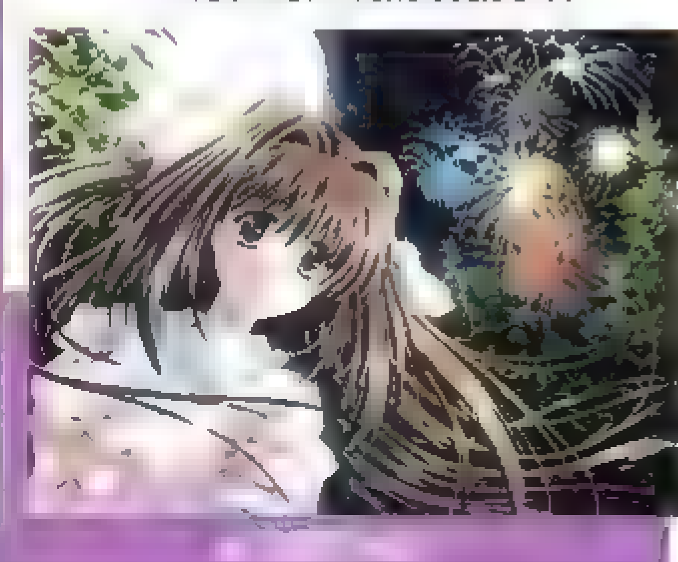
▲選擇對話的內容

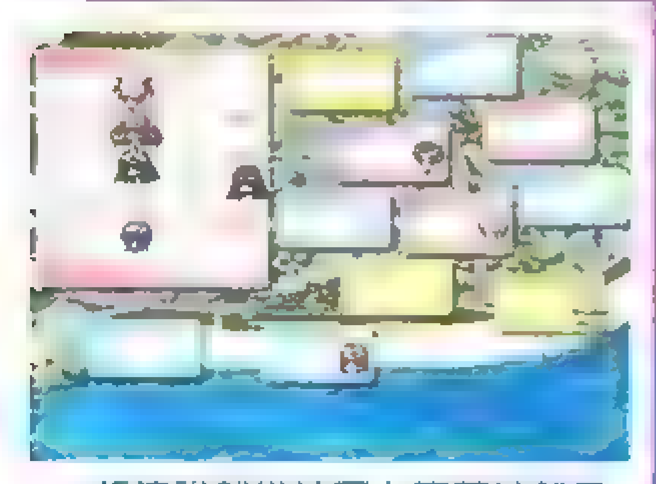
在系統上，《Sky》其實幾乎都是沿用自該社的老系統與舊介面，實在談不上有何革新之處，為了不讓這種偷懶的感覺太過明顯，因此勢必得在玩法與創意上下工夫。遊戲過程沒有冗長的文字敘述，取而代之的是不斷地在地圖上四處奔走賺取各角色的好感度──如此一來攻略也很簡單，反正就是一個角色跟到底就對了。其實這樣的玩法跟《Darling》還是很類似，比較特別之處就在於本作所新增的『Sweet Talk』系統，這個系統其實也沒啥了不起，就是找出定型的幾個話題來討對方歡心增加好感度，說穿了也不過是拾人牙慧罷了。運氣好的話對話完女方會要你留下，來場「平日約會」，這種情形下泰半多會飛來艷福，大家要好好把握。另一種約會型態則是「假日約會」，這也是本作最有趣的地方，假日約會的地點由三者擇一，分別是海邊、購物中心及遊園地。選定後會進入一個擬真的場景地圖，二人在上頭緩步而行，此時主角身邊會不斷地冒出星號，並出現"CLICK"字樣，此時只要點選它(當然也可以不理)，便會觸發NPC對話或是出現事件圖片。此外Cherry Soft作品中特有的提示機能也依然健在，加上本遊戲的難度原本就不高，因此可說是一部純粹以欣賞動畫為目的AVG。



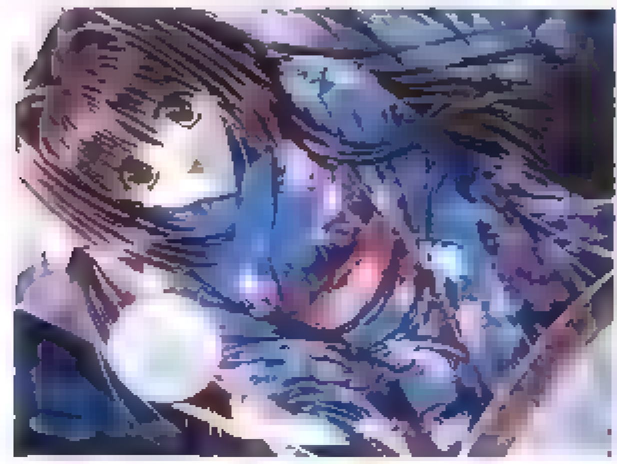
▲約會時出現的觸發事件







▲想追誰就從地圖上跟著她就是

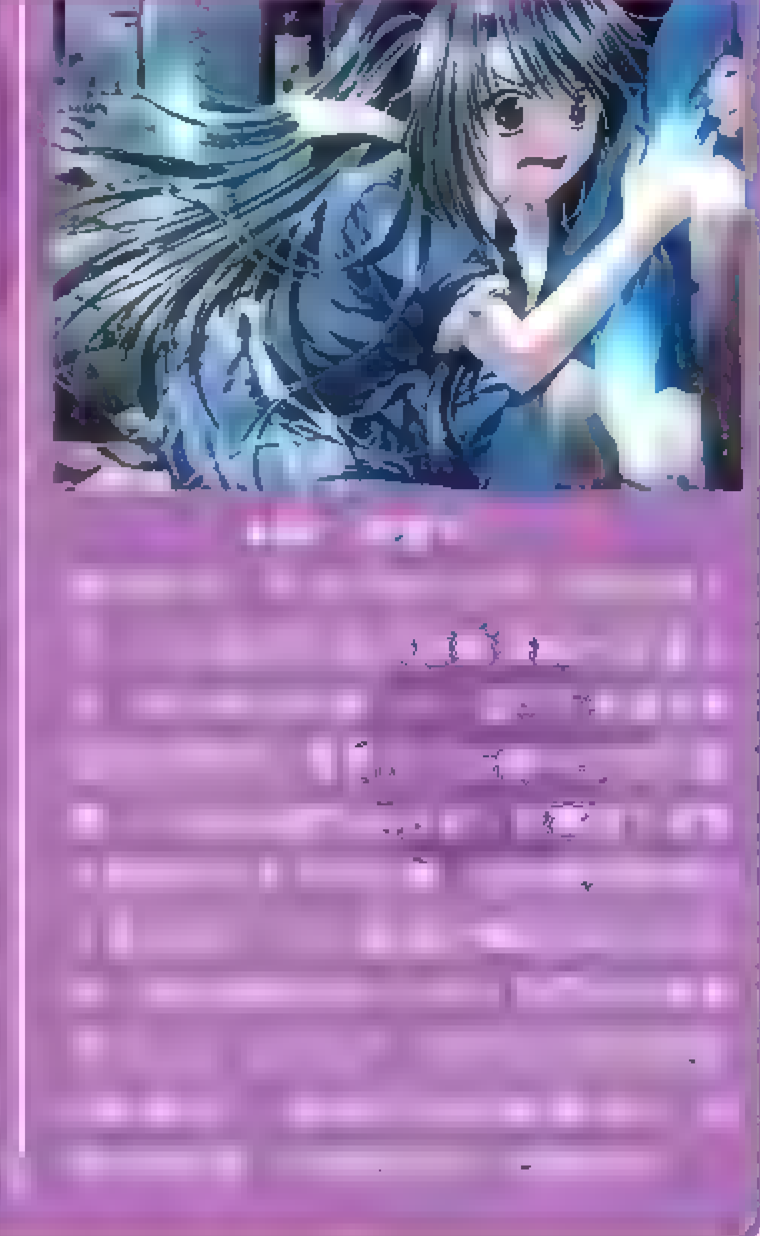


▲猜猜看我能撈到幾隻呢？



## 忽靜忽動　忽高忽低的聲光組合





# 遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧






## 風雲湧 春雷動 國產遊戲2002年新銳驚

### 「聖女之歌」製作公司「風雷時代」深度專訪介紹

這次奉仙人之命，前去採訪備受期待的遊戲大作「聖女之歌」的誕生地—「風雷時代」，深感要做出一款好遊戲，真的不是一件簡單的事，看著製作小組們幾乎以公司為家的拼命，再看看逐漸浮現的成品的精彩表現。嗯，一切辛苦都是值得的，國民們長久的等待也是值得的。

### 追風逐雷點睛紀事

| | |
|---|---|
| [illegible] | 參與「DC」製作之守護者之劍產製 |
| 1999年 | 參與「DC」製作之守護者之劍外傳產製 |
| 2000年 | 參與「DC」製作之守護者之劍2產製 |
| 2000年3月 | 「DC」製作之守護者之劍榮登國內各大媒體銷售、即時雙料冠軍 |
| [illegible] | 成立「風雷時代」 |
| 2001年5月 | 「風雷時代」創業首部作品「心力失蹤事件」上市 |
| [illegible] | 「風雷時代」擴編，搬遷至民生東路現址 |
| 2001年10月 | 成立大陸研發子公司「南京風雷時代」南京 |
| [illegible] | 成立日本分公司－「風雷株式會社」東京 |
| 2002年1月 | 與大宇資訊等五家公司合資大陸子公司－「北京寰宇之星」 |
| [illegible] | 「心力失蹤事件」獲國家獎項「遊戲之星－年度突破獎」 |
| 2002年3月 | 成立北美分公司，併購加拿大CIA高科技互動藝術學院（College of Interactive Arts, CIA） |

2000年10月才剛成立的年輕公司—風雷時代，在短短的一年半裡，帶給大家許多的驚歎號，也引爆了這諸多的疑惑。首部RPG大作聖女之歌發行在即，他們的這一步、下一步將如何？」尼這就去為大家用力挖掘答案去～

### 聖女如何飄洋過海：中、日、北美皆瘋狂

中國北京、南京、西安研發子公司成立，而後，日本分公司成立，而後，北美公司成立（WindThunder Entertainment Canada，Ltd）—是什麼樣的團隊，國際化發展如此勢不可擋？首部另類作品「心力失蹤事件」獲頒經濟部工業局之「年度突破獎」、首部RPG「聖女之歌」獲邀日本藝術界年度盛會—創作者年會參展、100%合併一所北美具有正式文憑的遊戲設計學院「CIA—高科技互動藝術學院，College of Interactive Arts」…是什麼樣的創作勢力，足以跨國界地引起激盪共鳴？

### 聖女之歌深度剖白

看完了公司簡介，首先呢，小尼就在風雷成員的接待下，訪問到風雷時代的副總經理林聖揚先生、產品經理蕭少逸先生，跟他們來談談「聖女之歌」這部讓所有國民們皆期待的作品。



過去我們在製作過的遊戲中曾對「渴求平凡」這樣的個概念做闡述，其中對生命的期許與表現上的確也透露著淡淡消極的意味。在懷抱著對遊戲的夢想與抱負創業之後，對於生命，風雷時代有了不同的、另一種層次的想法—要積極的去奮鬥—縱使我們擁有的也只是如眾生般平凡的軀殼血肉，依舊要為自己所鍾情的、所執著的去打拼，而這樣的追尋與體驗正是人類生而為人的價值所在。對於這部風雷時代創業後的首部角色扮演遊戲，我們主要在北歐神話裡，人類在大自然中為生命而奮鬥不懈的精神，正與我們的理念相契合，結合我們對日耳曼民族的口耳相傳故事的參酌，於是形成了以原始蠻邊的北歐為背景，兼容了人魚故事的奇幻、浪漫的，闡述人在大環境中奮鬥求生之可貴的聖女之歌。



（小尼心中的吶喊：真是太感動了！我也決定一定要為安德烈哥哥王國打拼，至死不懈）





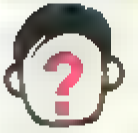
對於網路遊戲的興起及遠入遊戲的進入門檻，昱泉時代是抱持著很樂觀成長、找出自我發展的態度，不斷的提升提昇產品的品質，邁向國際化進市場的大業。

同時，昱泉國成立以來，本就是以國際市場為主要目標，因此我們才會積極的展開國際布局，除了充分的運用各種的資源來發展外，也藉此深入的瞭解及熟悉當地的市場，建構一支大大加大了整合客戶的基礎，分散對單一市場過度依賴的風險，更可以此產生的各式各樣第一手的營業機會，也是對未來的成長提供了不小的助益。

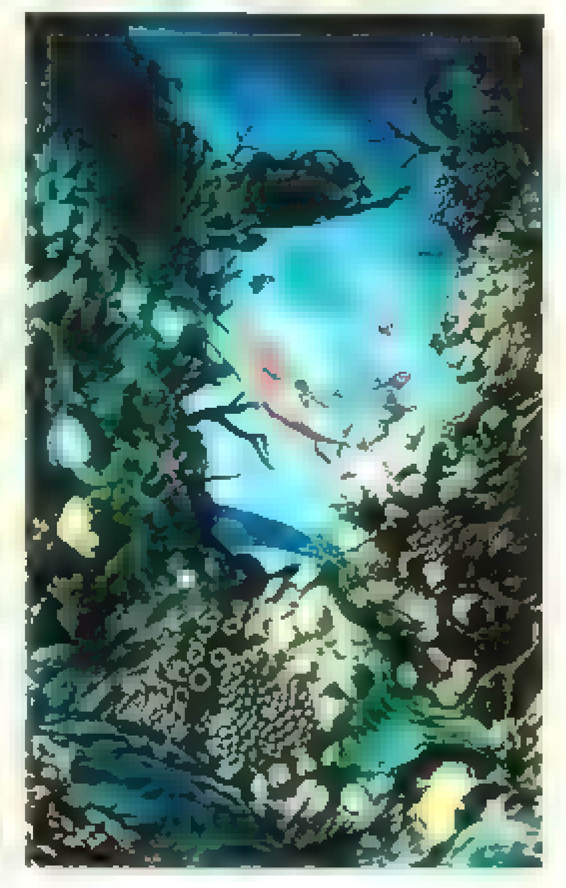
「昱」中的[illegible]：太棒了！我相信昱泉一定可以在國際市場大放異彩的。







在聖女之歌的每個世界裡，活動範圍是三度空間，人在其中有如處於外太空中一樣，破除了重力限制、可以隨意自由移動。因此，製作時，在地圖、行走的移動，不再受到平面的限制，全景的三度空間表現，可針對遊戲內容，變化出更多的玩法，也相對的，聖女之歌的路徑設計有時變得更加困難，因為玩者的空間大，可以四面八方移動，如何引導玩者行進變成為一個具有挑戰性的課題，在畫面表現上，難度也變的更大，會得更華麗的畫面。



「昱」中的[illegible]：自由自在的遨遊於每個世界，超讚。





昱泉時代的成員都相當的年輕、充滿創意與活力，我們一直扮演著提供者的角色，提供美好的遊戲經驗給所有的遊戲使用者，並不斷的為玩家提供更優秀的遊戲研發廠商之一。未來，昱泉時代將堅持自己的理念，在這條路上，不斷的努力，繼續的為喜愛遊戲的玩者們呈現出更多美好的[illegible]。聖女之歌也許不是最棒的遊戲，但我們會繼續努力，或許在二代、三代，聖女之歌將會替我們實現目標——成為最棒的。

「昱」中的[illegible]：嗯！我相信聖女一定會作到的。





為了讓昱泉時代的創意為大家帶來與眾不同的感動，我們堅持創意，不管是聲光效果、遊戲趣味，還是故事才華，都融合了我們的心血與長久以來的努力，希望玩者們能夠細細品味聖女之歌，感受昱泉時代在娛樂、藝術、心靈各方面上的熱情精彩。

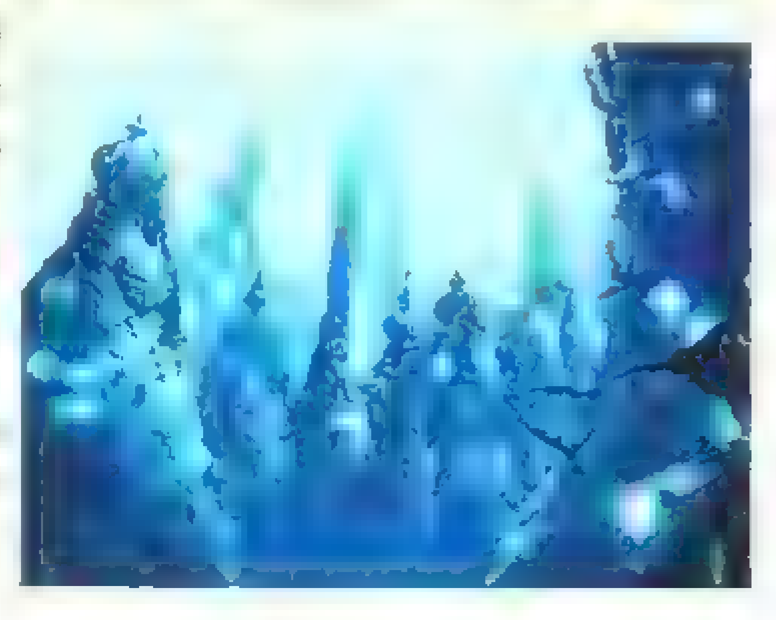


「昱」中的[illegible]：真的好想趕快玩到聖女之歌，一定要先搶先玩！





聖女之歌的故事主要在探討生命的起源，每一滴海蘊藏著無限的生機，是生命的起源，同時，每一滴海也具有無法預知、左右的多變特性，對人類有著莫大的神秘感與威脅性——這樣的劇本本質用來呈現聖女之歌主題的普遍有張力，加上一般的遊戲大都以我們長期熟知的歷史作為背景，以[illegible]走為遊戲進行方式，聖女之歌轉戰到以海洋的奧秘世界，相信對玩者的遊戲體驗應可帶來更新鮮、更不錯的感受。

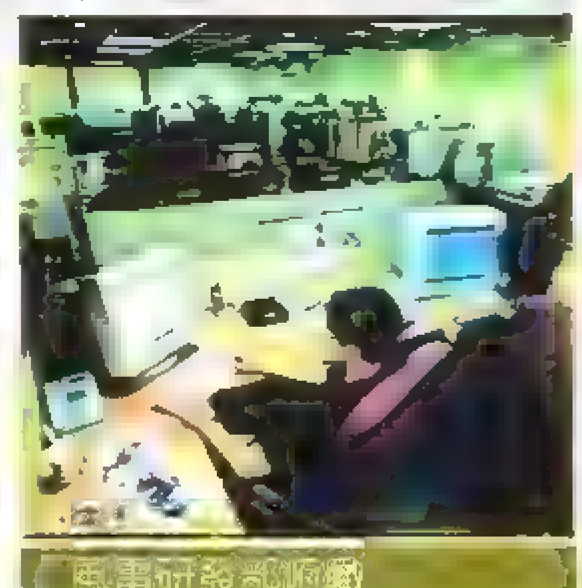


「昱」中的[illegible]：對啊！我最喜歡海了，終於有機會體驗到以海為背景的遊戲。



## 聖女之歌大會唱一天（研發團隊攻堅日記直曝光）

雖然在一番軟硬兼施之下，風雷的受訪人員工一次供出了風雷時代的精彩歷史及聖女之歌製作上的種種深層內在，對於這支團隊的"亂風打雷法"，小尼還是有意猶未盡之感，總覺得，還想要"靠得更近一點"，好好體驗一下他們發功現場才有的臨場感，終於在小尼的央求之下，由蕭先生打開機關大門，展開聖女之歌作戰現場全員直擊，嘿嘿～果不其然，除了看到期待中的慘烈畫面（小尼內心深藏的虐待狂？！），還意外發現某研發人員的攻堅手冊，（"嗨喝！"內心狂暴地歡呼）…這小尼咬死不放搶來的第一手研發日記要是不拿出來秀，還對得起我們千千萬萬的國民嗎？！這就趕快來風雷時代看光光！


風雷研發部門陣營

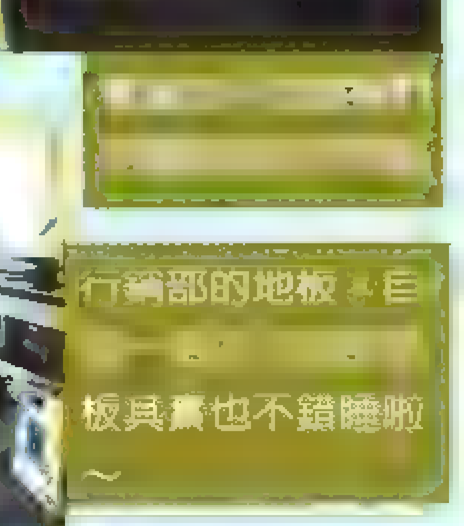
### AM8:58

耀眼的太陽、蔚藍的天空、涼爽的微風

如此美好的早晨，讓我有種想提著手中的早餐到擎天崗上去野餐的衝動，可惜手腕上的手錶提醒我現在不是胡思亂想的時候。

### AM9:00

費盡千辛萬苦擠出電梯，今天運氣不錯，沒有被電梯門夾到。走進公司神聖的大門（充其量只不過是兩片玻璃）得意的在打卡鐘的時間顯示九點整時打下卡，哈哈！今天沒遲到！研發部一如往常，仍是一片漆黑沉寂，走進去時必須非常謹慎，否則一不小心就會踩到軟趴趴攤在地下的"睡獺"。




行銷部的地板其實……板具實也不錯睡啦～

### AM9:10

我們的光明女神－櫃檯小姐，為我們帶來了日光燈的亮光，在聖光的威嚇之下，地上的"睡獺"們也紛紛復活，從睡袋裡心不甘情不願的爬出來。5公尺外的遠方傳來了某隻"睡獺"的咒罵：「SHIT！今天又忘了打卡！」



### AM:9:30

空氣中充斥著各式各樣不同的早餐所散發出來的食物香味，這時"睡獺"們也已經恢復為正常人，坐在各自的位子上吃著人類的食物、互相道著"早安"。

### AM9:40

既然已經吃飽喝足，理所當然應該開始認真的工作。裝備完畢後進入戰鬥狀態，想想自己今天的工作進度，提筆（數位筆）上陣殺敵，眼睛之中除了電腦螢幕什麼都看不到，空氣中迴響著鍵盤和滑鼠的敲擊聲，缺乏音調的聲音讓人聯想到寺廟之中的和尚們人手一隻木魚敲出源源不絕的聲響。


嗯！太簡單了


酷愛菜菜子的3D美術設計師，身材姣好的菜菜子就是我做3D……動力……

### AM10:30

戰況漸漸白熱化，遠方傳來某位士兵勝利的歡呼「喔耶！偶終於把艾姬的肖像畫完了！」不料作戰總指揮官在身後冷冷地說道：「嗯，就開始畫失敗的肖像吧。」初嚐勝利滋味不到一分鐘的士兵立刻淪陷……………



### AM12:00

中場休息時間，可見到每人臉上都帶著快樂的微笑，結成各種不同的覓食隊伍，以公司大門為起點啓程出發。當然也有少數的愛心便當族，在吃飯席間互相觀摩對方菜色……

### AM12:45

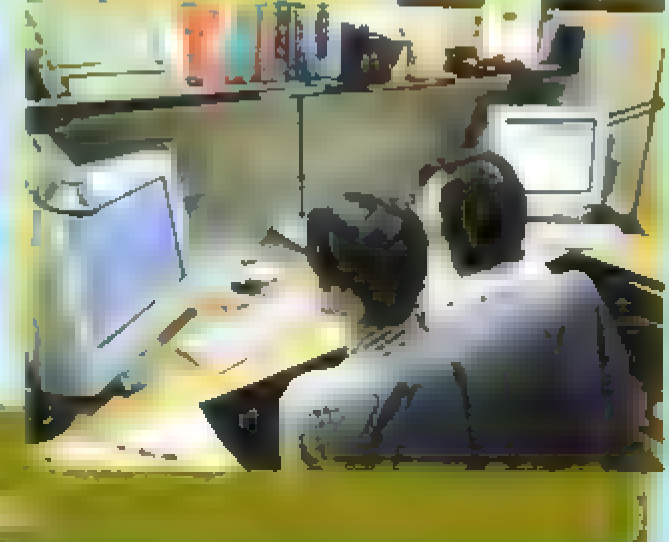
酒足飯飽大家都陸續回籍，心滿意足的將塞滿食物的肚皮連人帶肚投進椅子裡，為了下午更漫長的戰鬥，暫時的休息是必要的，於是士兵丟下數位筆、和尚們丟下鍵盤滑鼠，紛紛倒頭大睡。

## PM1:00

光明女神再次為我們帶來刺眼的日光燈亮光，提醒士兵們及和尚們免戰牌的效用時限到囉。意興闌珊的人們拿起了武器，搖搖欲墜的走向戰場。就這樣展開了為時六小時的漫長攻防戰。

## PM2:00

戰況有明顯越演越烈的趨勢…………「上次叫你做的那個做好了沒？」「還沒………。」「指揮官！你來看一下這樣行不行？」「這裡顏色太深，改淡一點。」「哇！我電腦當了！」「電腦真慢……。」「你知不知道那個效果怎麼用？」「馬的！又當了！」「這裡要這樣子比較好。」「是喔。」「你在幹麻？」「畫草稿。」



## PM3:00

戰況激烈之餘，逐漸有糧食短缺現象………。這時開始有人出來打游擊覓食。

作戰執行長：「喂~~~你有沒有什麼吃的？」某人：「只有這個。」作戰執行長：「怎麼又是甜的？」雖然口中一直抱怨但是同時把食物拿走了。某人：「………..終於知道為什麼會被叫做"巴肉組組長"了。」(註：此巴肉非比巴肉，所謂"巴肉"者，"肥"也。)作戰總指揮官：「我也要。」沒拿wacom筆的那隻手伸了出來。

## PM5:00

接近下班時間，軍心開始有所動搖。此時不知為何，廁所前開始大排長龍。

大概是中午的食物在胃中經過化學作用已經被消化得一乾淨進而轉入大腸變成了另一種物質了吧。「你們在排隊喔？」「對啊，不知道是誰，在裡面好久喔。」內心的吶喊：「我……..我….我….我要尿尿啦~~~！」作戰執行長：「喔~好爽，那堆八寶粥都出來了，可是奇怪，怎麼還是"寶粥"？」一群人「…………」

## PM6:00

日間作戰時間終了。士兵們收起數位筆，和尚們收起鍵盤滑鼠。組成夜間覓食隊伍出發。

## PM7:30

夜間覓食隊伍歸隊。展開夜間作戰。士兵們再次提筆上陣。

## PM9:00

夜間作戰戰況混亂，發現有逃兵。「那個誰怎麼不在？」「好像剛剛出去了。」

「去哪？」「不知道‥‥」「‥‥‥‥良好………」

## PM11:00

作戰氣勢有逐漸下滑之趨向。逃兵數目增加。「指揮官~~~我要回去了~~~」

「回去？那個畫完了沒？」「………還沒………」「嗯………公司有睡袋。」

此為"睡獺"之由來。

## PM12:30

混戰之中，捷運族赫然發現情勢不妙，棄械脫逃。

## AM2:00

公司一片死寂，黑暗之中只見電腦螢幕閃爍著銀白色的亮光，零星的滑鼠鍵盤敲擊聲作為唯一的點綴。瞌睡蟲不斷向腦中襲來，眼皮之像是掛了兩串銅錢般沉重，內心有兩種聲音在爭執，「我要睡覺~~~~~~~~~~」「不、不能睡！」「……丫啊……..我要睡了…..」「這樣就掛了？你這沒用的傢伙……」



## PM3:00

夜間作戰就在眾人皆不敵最終大魔頭瞌睡蟲的突襲之下，宣告終結。

作戰總指揮官走過去，發現大家又從人類變身成了"睡獺"，一具具斜躺在地板上「都睡了？……良好……」(你都不用睡覺的嗎？)「嗯~~這個問題問的好。」(我知道~~~~！！因為你失眠！)「呃………我要去睡了。」





# 線上遊戲的榮光

## 光榮的online game戰略大佈局

真是令人感動啊，老編混跡江湖十年以來，長久的夢想之一－造訪光榮本社，竟然……實現了，這次老編有幸獲得光榮邀請，參加在日本舉行的「光榮線上遊戲發表會」，接著更得以一償宿願，真正踩過光榮總公司的地板，與系列名作的製作名人見面會談，至此退休也不遺憾了，啊～什麼～太早退休沒有退休金，那…讓我回來繼續混好嗎。

遊戲仙人研究室

早在1998年，光榮便推出了信長之野望與三國志兩大系列名作的網路對戰遊戲，分別命名為信長之野望internet與三國志Internet。也許是因為遊戲採用自由度不高的書狀、卡片式回合制戰略系統，加上網路連線設備在當時並不十分普及，這兩套網路對戰遊戲，所獲得的迴響並不如單機的系列名作。數年下來線上遊戲興起的時代來臨，驀然回首當年搶先切入網路遊戲市場的光榮，反倒是偃旗息鼓無聲無息了，三國志與信長之野望的忠實玩家們，想必都為光榮十分的心急吧！



負責接送的光榮BUS。



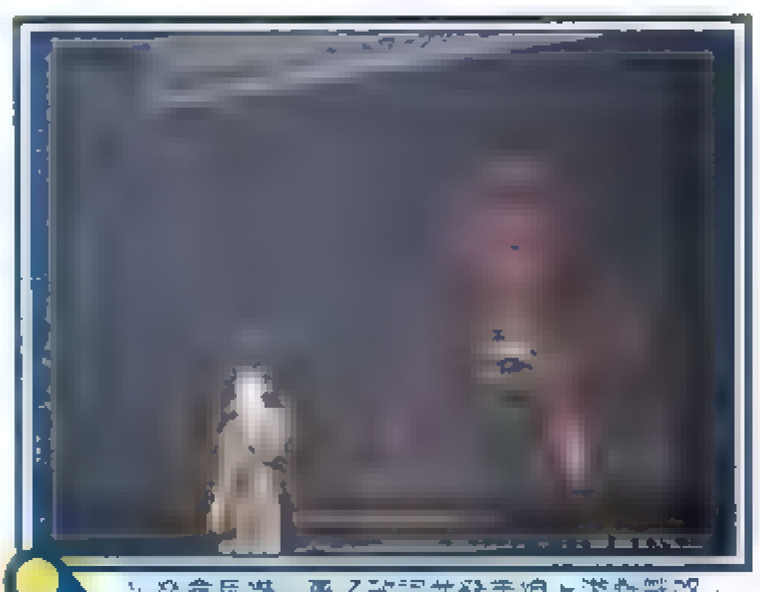


會場入口的報到處。

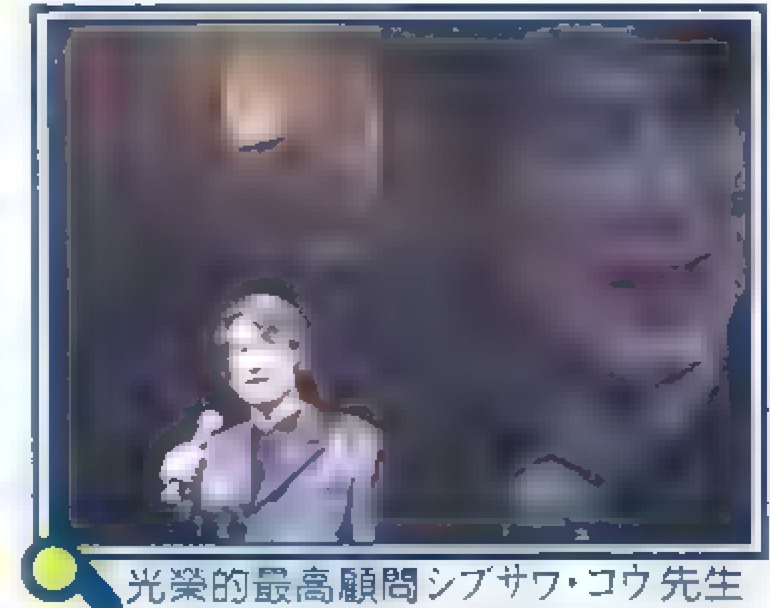
當然，光榮不愧是光榮，豈容黃毛後輩在眼前猖狂？雖然再度攻入市場稍嫌略晚，但光榮身為戰略遊戲名家，當然一出手必有大戰略啊！這次，老編獲邀參加的「光榮線上遊戲發表會」，便一口氣發表了「三國志Battlefield」與「信長之野望Online」兩套網路大作，同時還破天荒的邀請了台灣與韓國的媒體記者與會，由此可見光榮對這兩套網路遊戲的重視，已到了無以復加的程度。

姑且不提赴日當日，老編差點趕不上飛機（這王國裡，有一個叫什麼遊戲x人的，上次到日本，記錯日期沒趕上飛機；還有一個叫x爾斯的，不知道到美國簽辦要提前一個月辦理，結果也沒去成）。一到日本，就被光榮專車接送到發表會場，由光榮負責接待的先生引入會場，呵，我們台灣的媒體記者居然被安排坐最前面的保留席啊！而且，還可以抽煙耶！太…感動了，在台灣都沒這麼受禮遇啊！

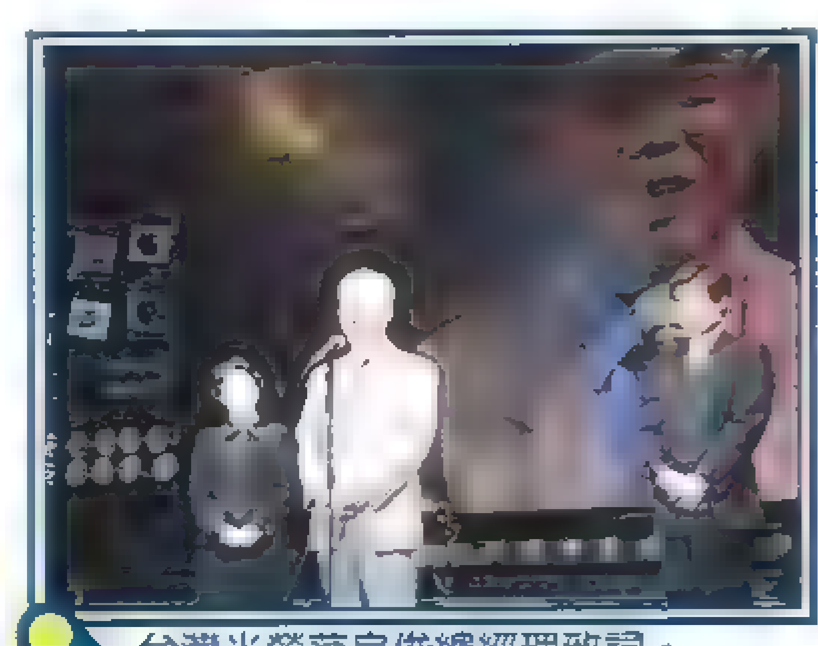
發表會由光榮會長襟川惠子登台發表開幕詞，在襟川會長的引導主持下，一一介紹了諸位特別來賓，包括日本數位媒體協會的山科理事長、SCE的久多良木社長、光榮的小松社長、韓國光榮的李社長，及大家較為熟悉的台灣光榮范總經理也一一登台致詞。當然，其間最重要的還是遊戲的內容發表，光榮的最高顧問**シブサワ・コウ**先生登台後，「三國志Battlefield」的製作人上野彰三先生與「信長之野望Online」的製作人松原健二先生，也分別上台揭開了光榮線上遊戲兩大力作的神秘面紗。



光榮會長襟川惠子致詞並發表線上遊戲戰略。

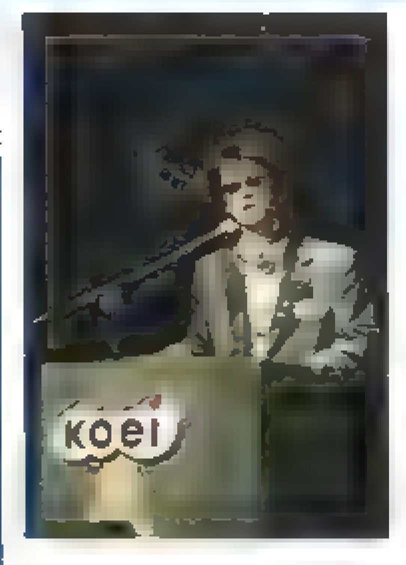


光榮的最高顧問シブサワ・コウ先生



台灣光榮范良俊總經理致詞。




由上野彰三先生擔綱製作的「三國志Battlefield」，是「三國志系列」中的第一套多人連線的即時戰略遊戲。簡單的形容是，「三國志Battlefield」是將「信長之野望嵐世記」中，光榮首次開發的即時戰略系統，加入了網路對戰的功能，當然也針對三國志的題材需求，加以強化製作而成一套三國線上RTS。若你沒玩過「信長之野望嵐世記」的話，更清楚的形容是，「三國志Battlefield」的玩法有點像是三國版的「世紀帝國」，但既名為「三國志Battlefield」，本遊戲是以三國時代為舞台，玩家有機會化身為曹操、劉備及孫權等三國群雄，透過網路連線一起來爭奪天下。

在連上網路進入遊戲後，玩家會聚集在「三國志Battlefield」的遊戲大廳，在此你可以進行聊天、收發郵件、留言、資料交換、查詢排行的功能。當然，最重要的還是配對進行遊戲囉！找到配對的網友後，再選擇劇本與地圖，設定好遊戲規則後，就可以進入即時戰略主體系統中進行遊戲了！

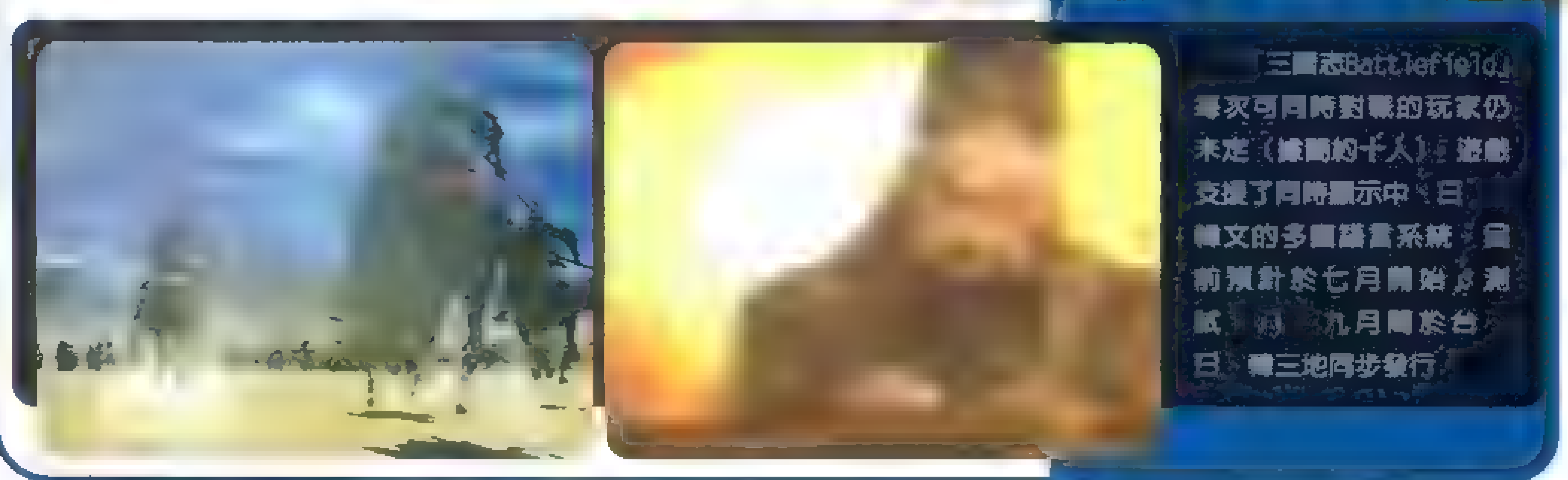
為了彌強即時戰略的戰略性，並避免人海戰術過度左右勝負的情況，進而影響到遊戲的耐玩度，因此，本遊戲採用了「動態後勤補給系統」(Active Logistics Control)，來強調補給線的重要性。就算你是屬於強大的一方，除了統率壓倒性的兵力外，還需要建立綿密的補給網路，才能給予對手沉重的打擊，不然，要是被對手以少量的兵力迂迴，切斷了補給線造成全軍士氣下降，那可會發生被以寡擊眾的慘劇啊！

除了「動態後勤補給系統」是左右戰局的要素外，另一個很重要的系統是「大學系統」，經由此一系統，玩家可以得到能重創敵人或讓敵人混亂的妖術與戰術、或是增加軍事行動範圍的進階軍術與人事術，以及能開發出強力兵器的兵器術等等。就長期戰略的觀點來看，「大學系統」對勝負的影響力，並不亞於「動態後勤補給系統」哦！

身為網路即時戰略遊戲，「三國志Battlefield」除了讓玩家互相對廝殺外，也可以與好友結成同盟，共享同心協力匡正天下的成就感。同盟的好處，除了透過「動態後勤補給系統」，互相連結補給線提供物資外，同盟之間也能透過權利的方式來共享彼此開發的技術。另外，遊戲也準備了同盟劇本，充份發揮了多人共玩時的趣味性與可玩度。

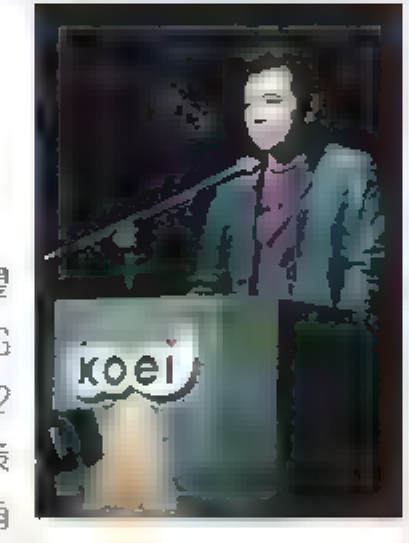






「三國志Battlefield」每次可同時對戰的玩家仍未定（據聞約十人），遊戲支援了同時顯示中、日、韓文的多國語言系統，目前預計於七月開始β測試，預計九月開於台、日、韓三地同步發行。



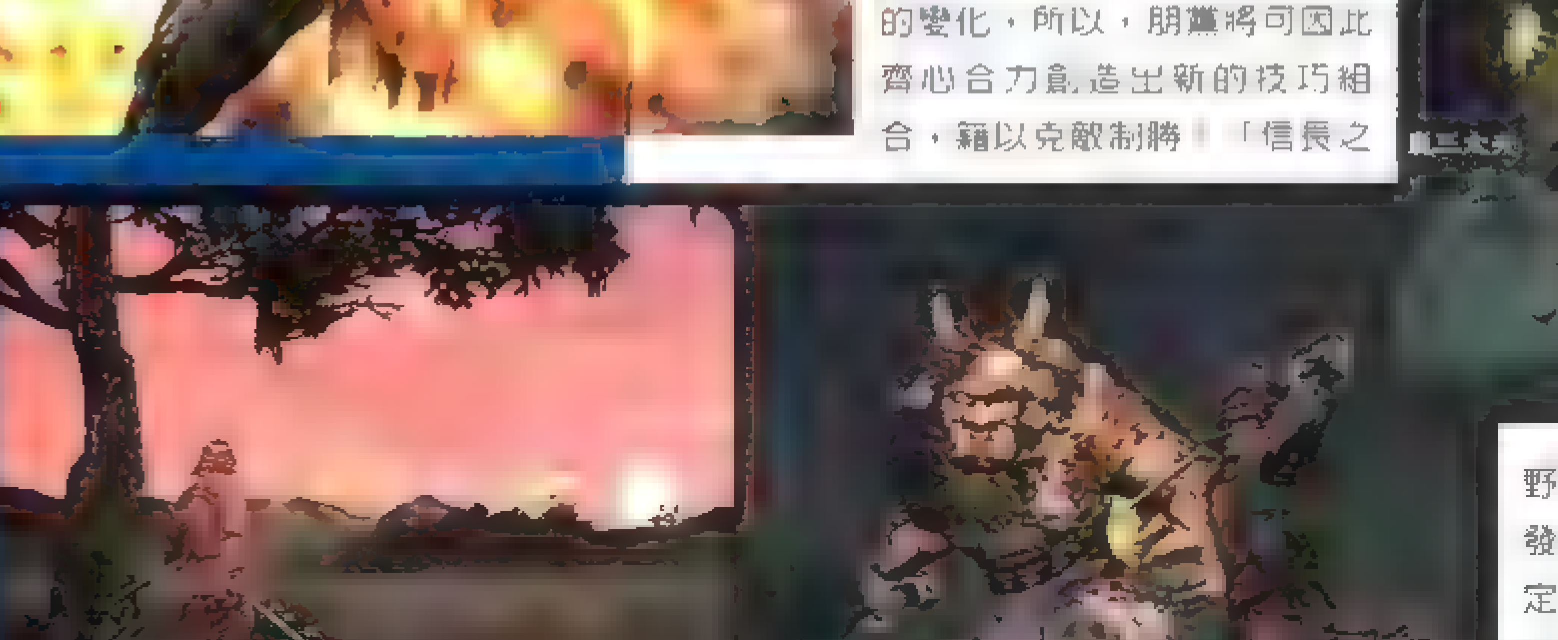


由松原健二先生擔綱製作的「信長之野望Online」，是光榮的第一套千人連線RPG（MMORPG），畫面真的是超酷的，只可惜是個PS2遊戲，雖說是PS2遊戲，但在光榮的「多平台策略」下，往後在PC上推出千人連線RPG也是極有可能的，試想，若未來能在PC平台上推出如「信長之野望Online」一般精彩的「三國志Online」，那光榮不就真的可以一統天下了嗎？

「信長之野望Online」是以日本戰國時代為舞台，玩家可以扮演忍者、陰陽師、僧侶、神主、鍛匠及藥師等七種職業，活躍於此一「下剋上」的戰國世界中。整個遊戲世界，橫跨甲信越、東海、北陸、近畿等二十一個地域，而戰國大名、寺社衆、町衆、山賊衆及海賊衆等諸勢力則以城鎮為據點支配著各地域。

值得一提的是，諸勢力包括大名在內是由電腦控制的系統，玩家不可能成為大名，玩家創造出自己的人物後，必需隸屬於某一勢力，並為所屬勢力的發展而努力，也就是說，你必須為了主家的興盛而於戰國中立身處世，與他人互動並走上自己在「信長之野望Online」中的人生道路。

玩家可以在遊戲中獲得功勳、名聲及財產，參與戰事馳騁沙場，買低賣高賺有運用，或修習技能增強能力，而遊戲中人物的能力成長、與敵我人物的互動，及在遊戲世界中的地位高低等等，都能在遊戲發生影響或產生貢獻，此即為本遊戲「虛擬社會」概念。另外，玩家還可以與好友結成「朋黨」，來增強隊伍的實力，結成朋黨後，將依照朋黨的成員相性而產生「朋黨名稱」，而不同的「朋黨名稱」將賦予朋黨成員不同的特殊能力，藉此朋黨系統，玩家可與熟識的伙伴同享成長之樂，或與新的玩家一起共創未來，而本遊戲最搶眼之處，還是充滿迫力的戰鬥畫面與深具震撼力的視覺效果，便是由名為「Realtime Cinematic Battle」（簡稱RCB）系統所產生。在RCB系統下，隨著玩家執行攻擊、妖術、特殊技能等戰鬥指令，將順暢的展現動人的戰鬥場面，戰鬥時所有的指令依據攻擊效力的大小而有不同的待機時間。另外，「聯合攻擊」將此戰鬥系統的效果帶到最高潮，依據聯合攻擊的人數、指令的種類，及仙術的組合，可產生無限大的變化，所以，朋黨將可因此齊心合力創造出新的技巧組合，藉以克敵制勝！「信長之野望Online」預計於今年秋季發售，目前連線收費費率未定，是否移植為PC版也未定，老編在此真心期待有一天能在PC上玩它！！





「三國志Battlefield」與「信長之野望Online」的發表會隔日的行程，即是老編期待已久的造訪光榮總公司了。早上於飯店大廳集合後，來自台灣和韓國的媒體記者們，便搭乘專車往光榮總公司的所在地橫濱出發了。約莫一小時，終於到了光榮總公司的大門口，下了車一看，哇～這玄關真的很特別耶！左門是日、右門是月，讓老編不由得想起倚天屠龍記裡的日月神教！進入大門後，整個大廳寬敞簡樸，給人一種明快且有效率的感覺，大廳左壁還特意的掛上了中華民國與大韓民國國旗，讓所有人都感受到了光榮接待賓客的誠意。在大廳中，最引人注目的是一座全副武裝的日本武將盔甲，雖是個小尺寸的裝飾品，倒也頗為符合光榮創社以來的歷史人文精神。



日月同輝的光榮玄關

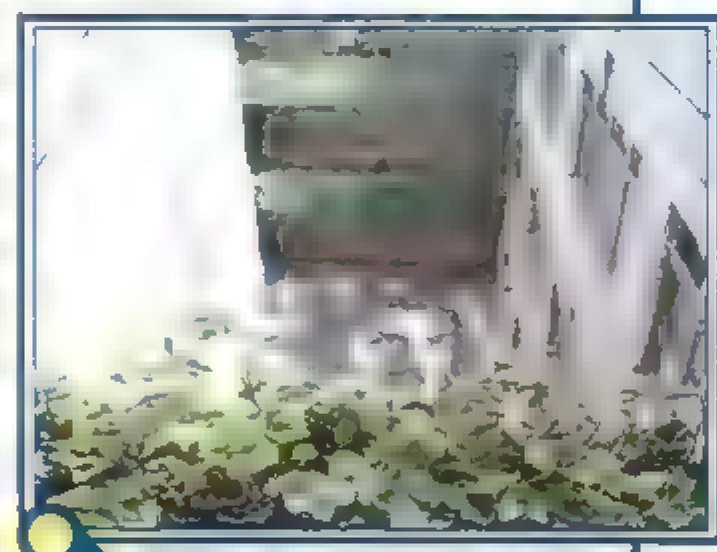


全副的日本武將盔甲－光翔

接下來，由光榮的SP本部部長吉村宏先生，帶領我們參觀了音樂集成室，並由菊野敏和先生為大家播放了PS2遊戲「三國志戰記」的開場音樂。接著是由松原健二先生負責的軟體工廠，參觀「信長之野望Online」的五十人製作群的工作情況，由於這個部門身絕對機密，所以很遺憾無法提供任何照片與大家分享，嗚…老編下次一定會記得帶上針孔攝影機的……

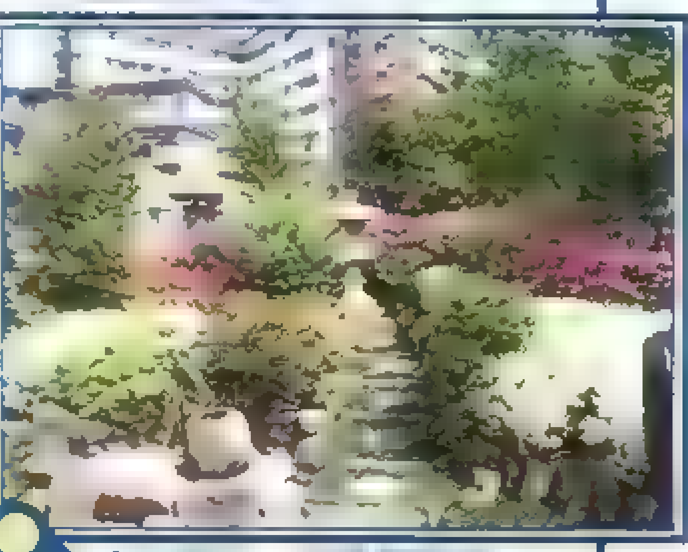
途經頗具日本風味的竹籬庭園，參觀過了日式的亭園造景後，一行人來到會議室，開始了這次由光榮舉辦的中、台、韓三方Online Game座談會，光榮公司與會的有襟川惠子會長、最高顧問 **シブサワ・コウ** 先生、「三國志Battlefield」製作人上野直二先生、「信長之野望Online」製作人松原健二先生，以及韓國光榮與台灣光榮的李社長與林總經理。在觀賞完光榮公司的介紹影片後，開始針對遊戲內容與行銷方式的問答，雖然在場的台灣與韓國媒體記者都很踴躍發問，但是由於「三國志Battlefield」、「信長之野望Online」都還在製作階段，因此，不但部分詳細的遊戲內容仍未明，行銷販售的方式也未確定，尤其是將在今年夏季於中、台、韓三地同步發行的「三國志Battlefield」，目前仍無法確定收費標準，但惠子會長保證，未來將研擬兼顧中、台、韓三方消費水平的統一收費方式，惠子會長更發下宏願，希望未來光榮公司能善盡一己之力，透過遊戲的媒介，將中、台、韓三地連結在一起，以聯盟的方式成立遊戲界的亞洲聯盟。

接著，應韓國記者的詢問，光榮最高顧問 **シブサワ・コウ** 先生分析了韓國線上遊戲成功的因素，他認為韓國線上遊戲市場的蓬勃發展，主要有三點，一是政府的大力協助，二是遊戲種類繁多且品質良好，三則是免費提供遊戲光碟，而以販賣點數的方式來收費。相對的，他也以簡單的三點來說明光榮的優勢，一是遊戲好玩，二是遊戲耐玩，三是售後服務非常好。聽到這裡，老編心想，以光榮的口碑及對產品的自信來看，「三國志Battlefield」達成光榮預設於華人市場的首年度銷售十萬套的目標，應該是很有機會的！



天井地版竟浮現了信長的影像

於光榮招待賓客的華麗餐廳享用過美好的一餐後，就此結束了這次造訪光榮的參觀行程，老編帶著期望的心情離去，也得到了滿意的體驗，包括裡面都是光榮遊戲的元素……嗯，不！是遊戲百科全書！雖然很重，還是硬要走起路來有點辛苦，但為了大家，老編還是想多要一點才對，你說是嗎？



「光榮流」的亭園造景



咦？工作進度表上有三國志Online耶！



與光榮社長小松先生的輕鬆餐敘

# 《新英雄門之激鬥襄陽城》試玩報導



在試玩過《神話》這款歐風氣息的線上遊戲後，本期小尼我換換口味，到充滿武俠氣息的襄陽城逛逛，雷爵資訊的《新英雄門之激鬥襄陽城》提供了一個嶄新的武林，來讓玩家可以在裡面闖蕩，廢話不多說，大家隨小尼我進入遊戲中逛逛。





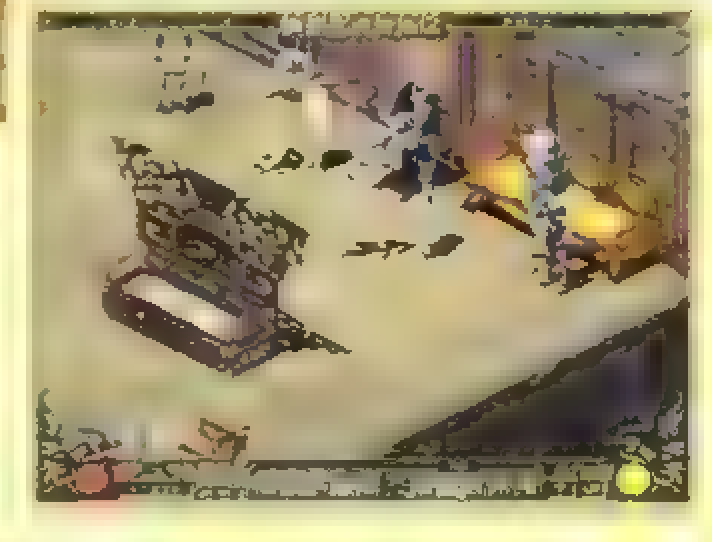
## 一開始的角色設定

進入遊戲後，點選character來創造人物，首先要選擇姓名、性別，小尼我當然打上尼爾斯、男的，緊接下來選擇出生地，就是選擇玩家在遊戲中一開始的地點吧，既然是激鬥襄陽城，我還是選襄陽好了，再來要選擇什麼樣的武功，想想還是拳去好了，到時候比較不會有要買武器的困擾，而且我的雙拳就可敵四手了。接下來就會看到一堆調色盤，原來是可以選擇頭髮及皮膚的顏色，當然要選個自己滿意的髮色及膚色。最後要選擇體質，遊戲裡有人鳳金之體、逆天魔祖土之體、滿花長生之體及玄門魔靈體…等，每一個的基本都有不同，而且還有正邪兩派的差別，以我的個性，一定是路見不平、拔拳相助的，所以，當然我當然不會是邪派，所以決定當個正派人士來行俠仗義。

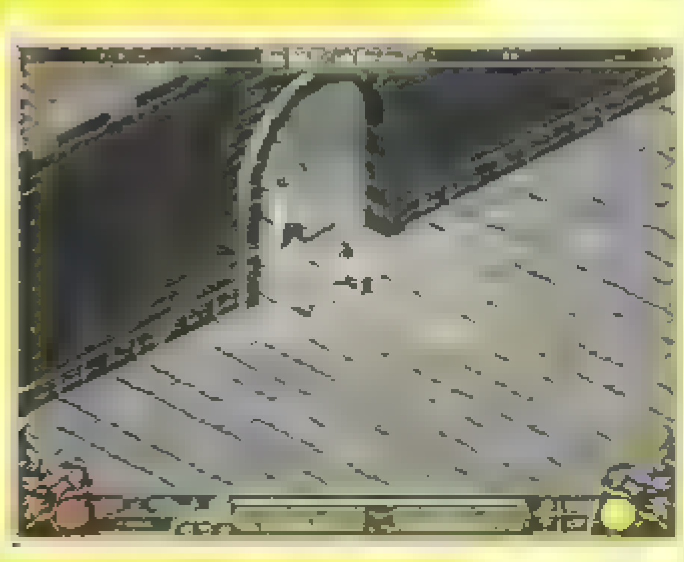


## MKII兄的拔刀相助





一進去後就發現一片漆黑的，是不是當機啊，原來是新手教學，在看過一段故事後，霍正大俠會教玩家基本的操作，看完之後就進了遊戲裡，出現在襄陽城，在廣場上發現一個人坐在那裡，旁邊有一群新手在問問題，看他頭上的名字就是GM－MKII，當然是了省事，我趕緊對MKII兄不恥下問，「請問一下 我現在進來後要做什麼啊？」MKII兄[illegible]的說「先按F5練基本功」一按F5之後出現了修練的視窗，心想該練哪一個呢，於是不好意思的又[illegible]繼續的發問，完全不管旁邊在等著問問題的其他人，MKII兄又說「嗯，F5下面有四個基本功，分別是筋力、敏捷性、持久力跟本原真氣，每一個代表的都有不同的意思，筋力主司攻擊力、生命力跟防禦力，敏捷性主司生命力、玄妙度及移動速度，持久力主司生命力、毒力、飽滿感及睡眠度，本原真氣主司生命力、內功及氣[illegible]，主要還是看你要怎樣修練什麼，除了基本功之外，還有不要忘記內功，[illegible]一個[illegible]，你也可以先找找看看有沒有人要收徒弟，找到一個好的師父，可以教你很多，也可以讓你更快的知道要修練什麼」聽完MKII兄的長篇大論，我發現我急需要一個師父帶我，但是我又想要去打怪，[illegible]，MKII兄又說了「[illegible]」，「什麼是毒力啊？」我問，「就是[illegible]，在畫面的下方有一條[illegible]，就是毒力值」MKII兄說完後，就去回答別人的問題了，大致了解熟悉了操作模式，就準備出門打怪了。



## 打怪當然先欺負最弱的

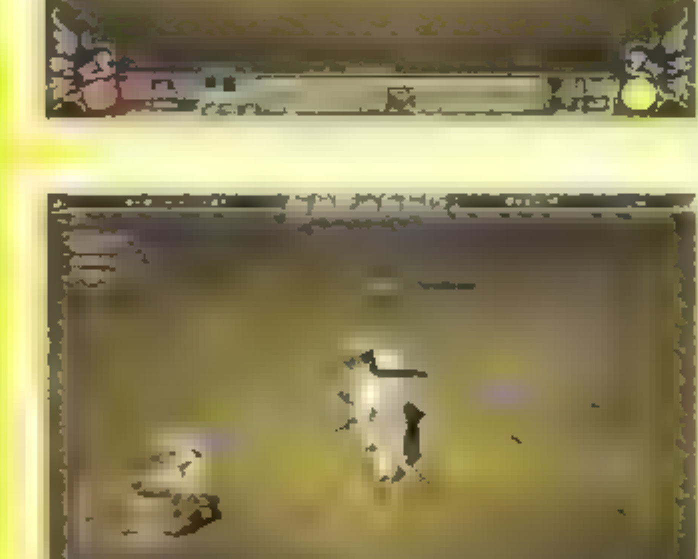
經MKII兄說明後，我就了解到可愛的兔子和羊是我一開始練功的不二人選，先去欺負一下它們，若是累了再回去休息，就是換我被欺負了，雖然覺得兔子和羊很可憐，不過這是新手必經的過程。接著在MKII的介紹之下，我才知道了西京可愛動物區就在每個城外幾步路，那是哪一個方向呢？要先按F5看一下世界地圖LV1的怪的座標和在城的哪一方向，看完地圖後發現原來就是(915 1003)，另外，出建築物後可以按F2，開啟一個視窗上顯示的引導地圖，這引導地圖會顯示建築和地形，好像是GPS的衛星導航呢，真是很貼心的設計，在配合右上方的座標，就可以輕鬆地四處探險呢



## 小心被狼襲擊

接下來突然出現一隻沒看過的動物，看起來比較大隻，原來是隻狼，一支手拿著長劍的狼竟然帶著攻擊我，被咬到幾下之後，發覺苗頭不對，趕緊逃開，一邊等著趕緊按下方的運氣效率值，運好的當兒，聽到一聲驚叫，發現一位女孩被狼咬了，當然激起我英雄救美的心態，趕緊跑過去幫她一起合擊，三兩下就幹掉了那隻笨狼，那女孩還跟我說謝謝，於是我們就利用遊戲提供的功能把彼此加入好友，約好等等有狼來再一起K，聊過天之後也學到了危險時可以按F12飛走，就可以逃過死劫，這樣就不用擔心死亡了，只要F12按得快……笑





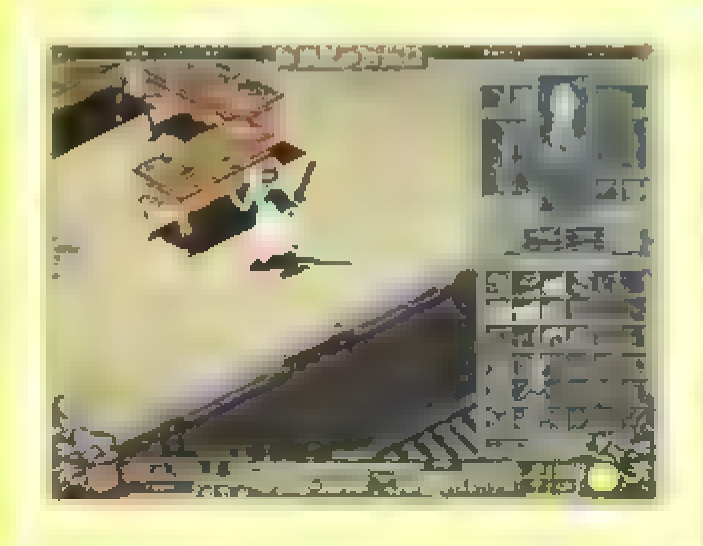
## 出發打怪去

跑了幾步後發現，座標的方向是這樣的，左邊第一個數字是往螢幕右下方跑會增加，往左上方跑會減少，座標的第二個數值也是，往右上方跑反而會減少，往左下方跑會增加。一到目的地，馬上看到蹦蹦跳的兔子和走路慢吞吞的羊，而顯示地圖上一片黃點和紅點，真是眼花撩亂，其中黃點是怪，紅點是人，看這陣式，真是好一場人獸大戰呢，二話不說，開始打了半天，殺了幾隻兔子和羊後，我發現肚子餓了，趕緊找一個安全角落，不過加經驗、打怪會增加活力，原來，但是我肚子餓了，趕快再去請教MKII兄，原來是肚子餓了，要吃東西，所以要去增加活力值，於是趕快把帶來野餐的麵包吃了呼，果然，又可以繼續加活力了。





## 把打怪成果拿去換銀兩



身上累積了不少東西，於是準備準備拿回新手村的回收攤來賣，賣了一些錢，所以有錢可以shopping了，去染房攤買了一罐藍色的染色劑，把衣服染成藍色，轉換一下心情^^，如此玩過之後，大致了解了《新英雄門》玩法，聽說遊戲還提供了購地建屋、寵物的馴服飼養及結婚、成立門派……等功能，甚至對於角色還有年齡的限制，當年紀上升的時候，還會有衰退轉世的情況，詳細的種種，等玩家進入《新英雄門》的武林中一探究竟。







絕地求生包



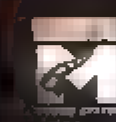

勇闖火龍窟的必備聖品

- 橘子點數卡150點
- 火龍窟絕地求生書
- 火龍窟地圖海報珍藏版

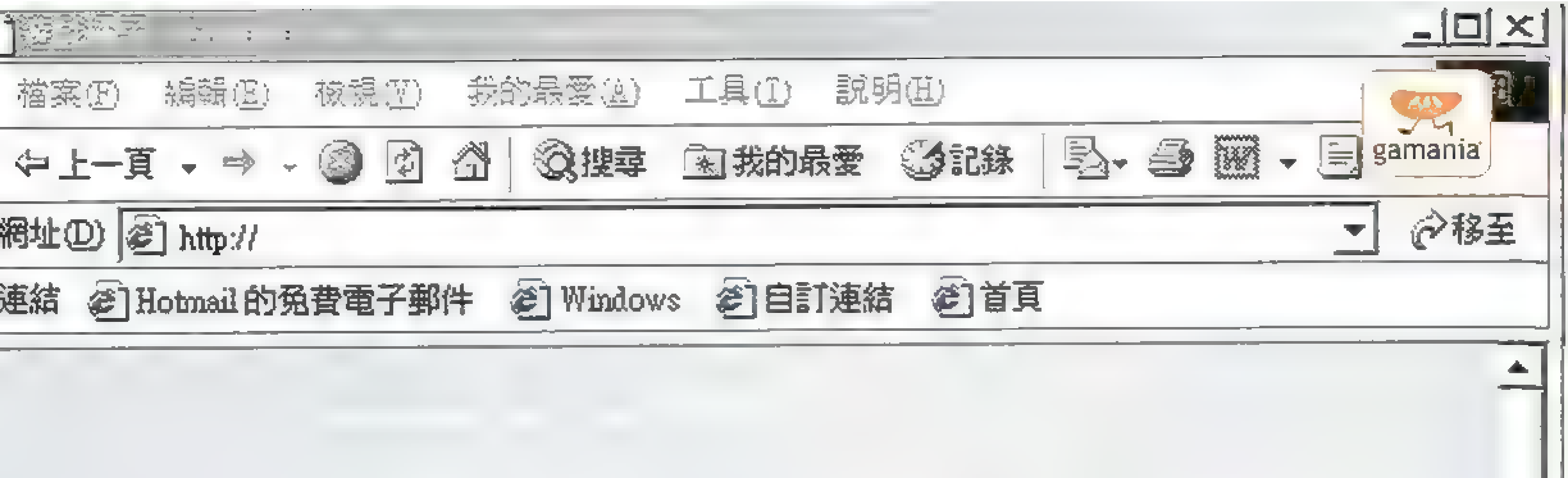
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.







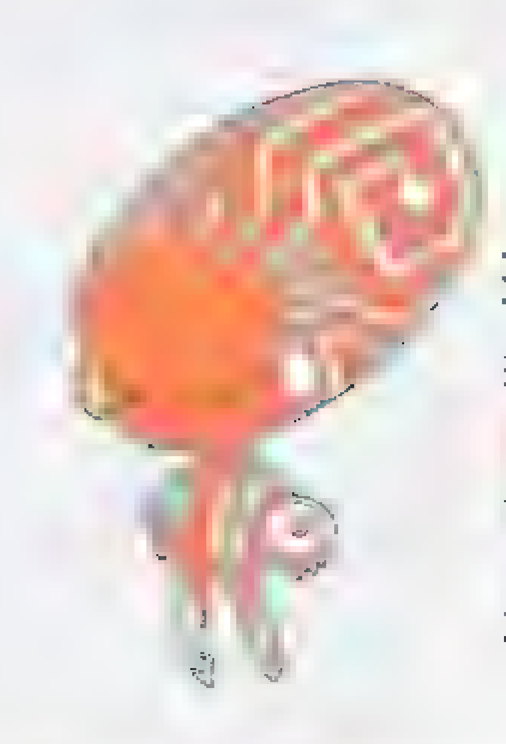
Have a good GAME!




帳號：

密碼：

你 安 心 輸入 你 的 資 料 嗎 ？



掃毒≠除駭！

掃除駭客惡意程式，交給除駭快手就OK！

保障網路帳號安全

除駭快手正式上市！

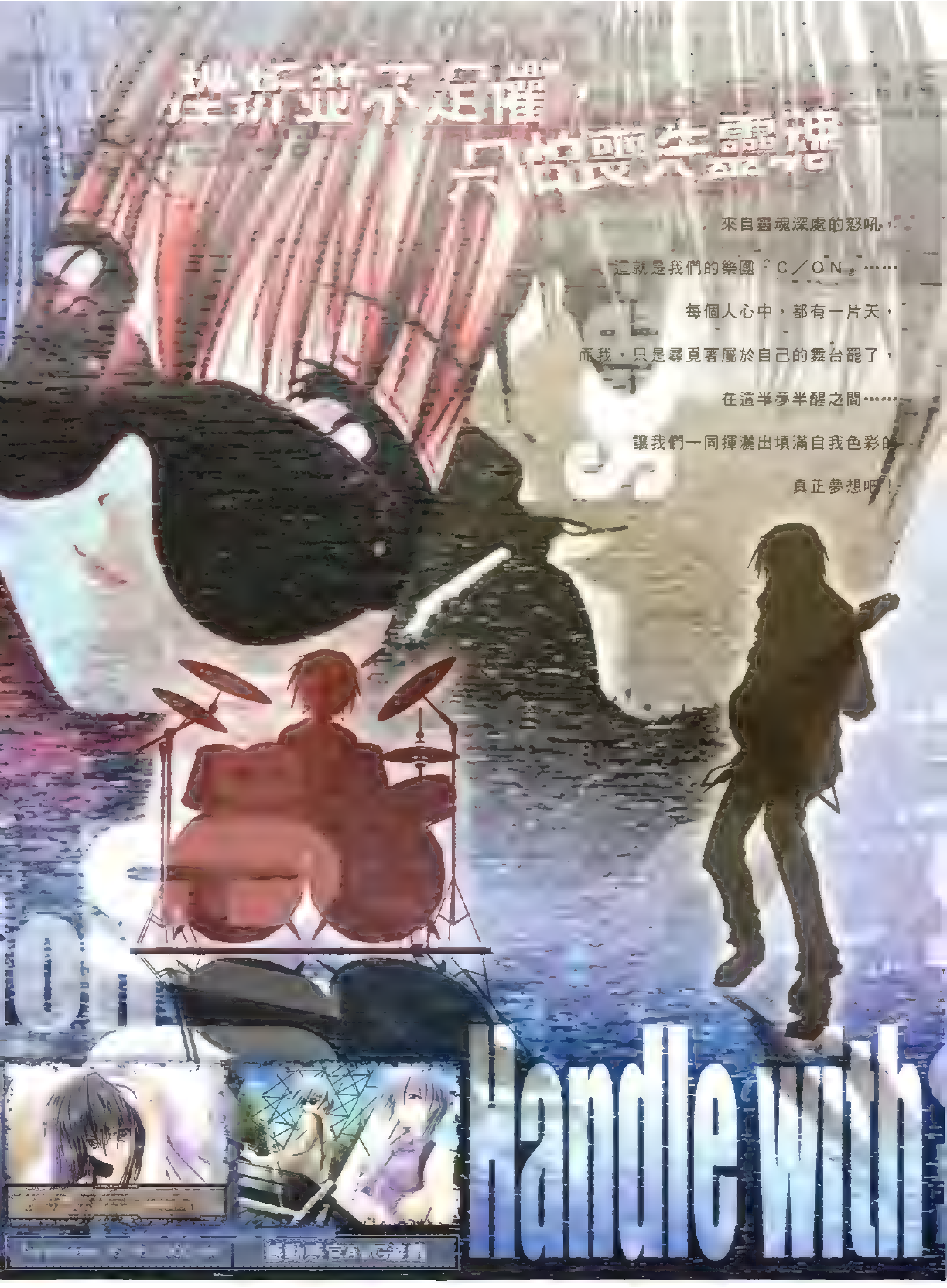
用了「除駭快手」再上，只要快樂，不要駭客！

www.gamania.com

Internet


戰士魂
HELBREATH
不是強者就不要上
正式版
www.gamania.com


紅磨坊
SHE WAS BORN AND LIVED HER LIFE FOR ROCK'N'ROLL
只有真正的歌手
才能夠唱出屬於自己的靈魂！
一個組合，洋溢著夢想與自由……
一群歌手，鼓動生命之歌的誓言……
一段蛻變，訴盡靈魂的掙扎與顫抖……
多重結局冒險遊戲
全程語音動畫MTV
簡便操作系統
細緻CG&精彩劇情
TGL
股份有限公司 出版/發行
軟體世界智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
© 2001 ACTIVE
Copyright 2000-2002 TAIWAN TGL CORPORATION / © 2001 & 2002 Soft-World International Corporation



來自靈魂深處的怒吼，
這就是我們的樂團「C／ON」……
每個人心中，都有一片天，
而我，只是尋覓著屬於自己的舞台罷了，
在這半夢半醒之間……
讓我們一同揮灑出填滿自我色彩的
真正夢想吧！
Handle with

TGL

# 全台灣首創 探險型SLG遊戲！

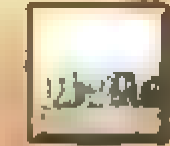
深入蠻荒探險尋奇，您的發現將改寫歷史！



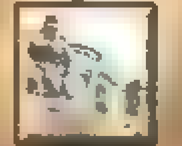
For Windows 98 2000 ME

NT 599

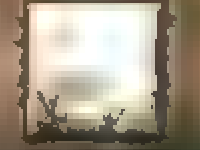
壯麗的探險回憶化作6張明信短箋贈送給您！



"探險"是一種以冒險為生的探險家所憧憬的世界。



這是一套以19世紀為舞台背景、並且以冒險為題材的模擬式探險遊戲。



一位探險家的誕生



探險精神的「醍醐味」！

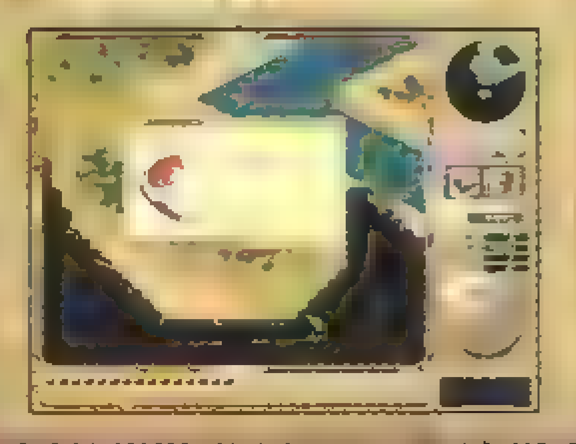


探險的結果將改變歷史的腳步！

















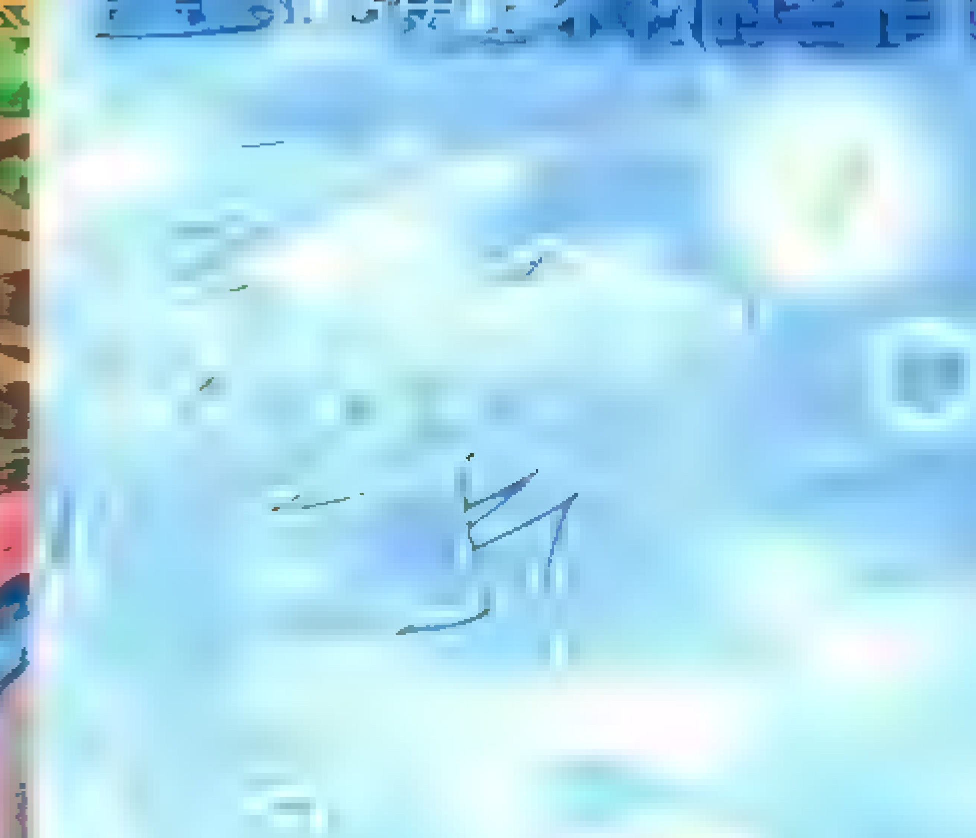
TGL 台灣本技智知科技股份有限公司 http://www.tgl.com.tw





軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com

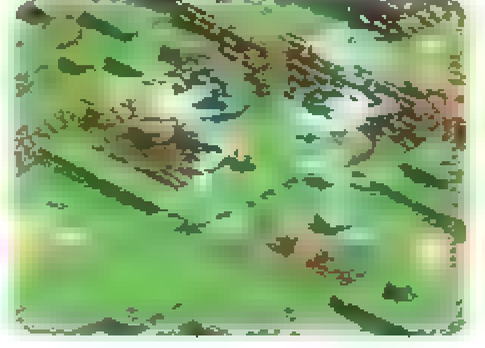

©Cybernet2001 ©TAITO CORP.1998,2001 ©2001 GameX
閃電風暴
Raycrisis
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
TGL
台灣帝技鏡如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw/
For Windows95/98/Me
3月 NT399元

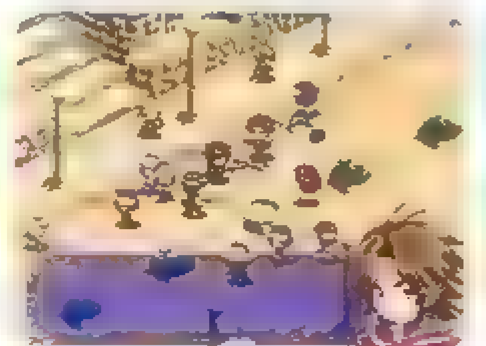





**網路主角票選活動**　上網投下您最喜歡的人物，就有機會得到日本原裝海報、精品等禮物。

活動詳情請至官方網站》http://www.tgl.com.tw



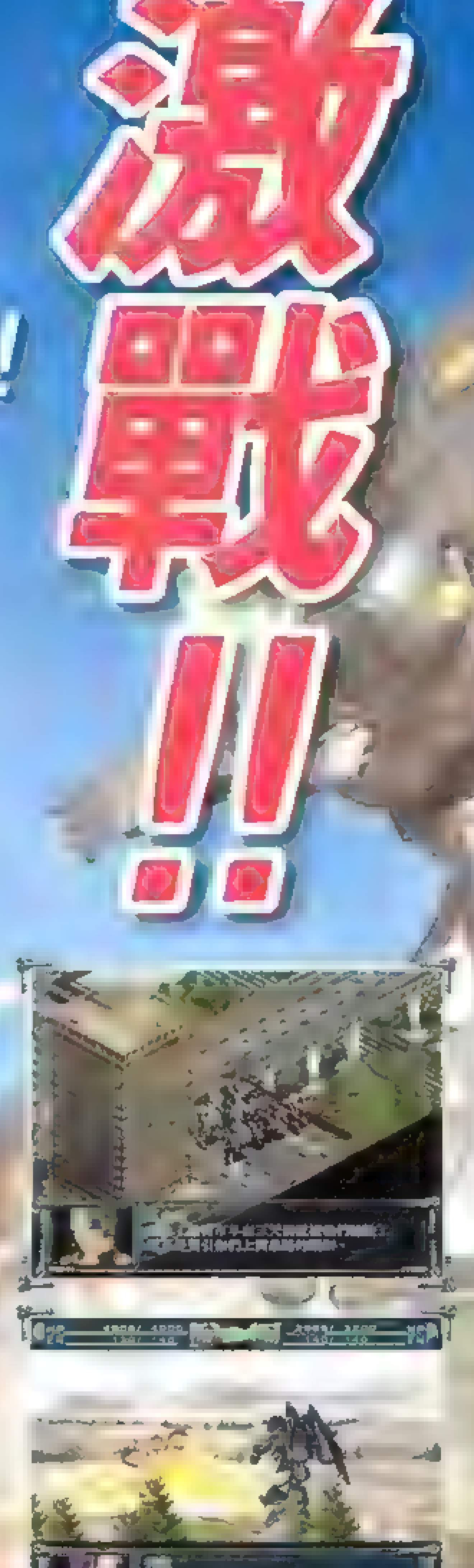

代理發行  台灣帝技爺如科技股份有限公司 http://www.tgl.com.tw

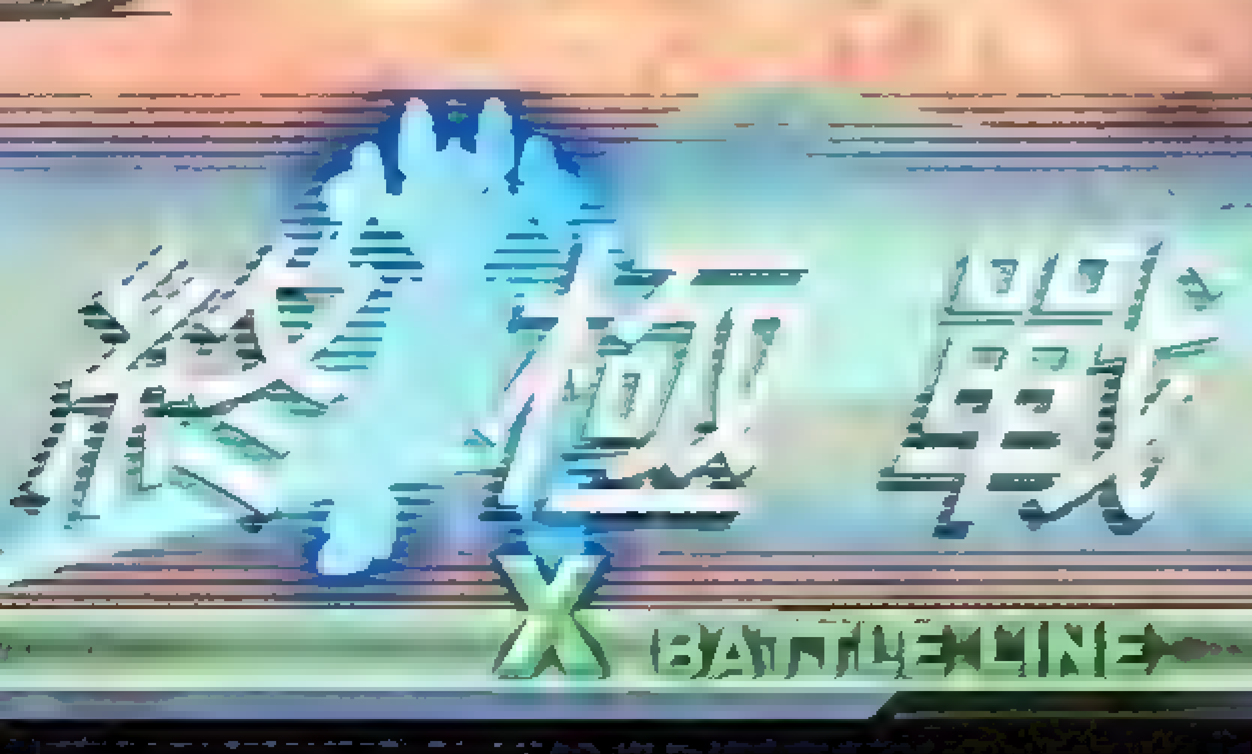
原畫／まりお金田　腳本／小林且典　音樂／I've Sound 



台灣電玩競技大聯盟
TCGL
全民欠打
義美黑炫盃
電玩大賽
不打不成器
全民來打拼
台灣電玩競技大聯盟2002年第一屆與義美合作
的義美"黑炫盃"即將開打 號召有志一同的
頂尖好手參與最酷最炫的Game大賽 好康到讓你
不敢相信 獎金獎品送不完 更有機會成為前進
WCG國際電玩賽種子成員之一
現在正招募熱情"打"手 "黑炫盃"讓你來嗆聲!
*CS.戰慄時空 *AOC世紀帝國 (1vs1) *TV Game
《報名資格》16歲以上之青年男女《活動日期》2002/5/25~2002/6/8
《報名截止日》2002/5/21止 《報名簡章索取》戰略高手、義美全省門市
《詳情相關網址》
戰略高手官方網址: www.aztec.com.tw
義美官方網址: www.imeifoods.com.tw
TCGL台灣電玩大聯盟官方網址: www.tcgl.com.tw (歡迎網路報名!)
台灣電玩競技大聯盟
《聯合主辦》
SAMSUNG
HiNet
技嘉科技
《協辦單位》
Just Black

最有魄力的機甲大戰！
誰能改變世界的命運？
2002年5月即將開打！









For:Win95/98/ME/2000/XP







三萬
雀王傳
絕色麻將
18
中
朱莉
清純女大學生
欲拒還迎
299
正宗台灣情色十六張麻將
淫聲浪語，滿足您的超感性幻想
熱情上市中
怡軒
嬌媚女警，為你獻身
神秘女郎，
期待你來挖掘
可可
酒店女公關，
淫蕩又豪放
京群超媒體 火辣發行
www.c-man.com.tw



熱情上市
狂簽猛中，樂透熱透！億萬入袋，包你爽透！
全台第一款"樂透"簽牌軟體
狂簽猛中
樂透包
最過癮的彩券城市
最可愛彩券西施
最豪華奢侈享受
最強算號軟體
最準確明牌指引
大野狼工作室
軟體世界
299
for Windows 益智類 PC-GAME




提供最完整詳細的石盤攻略

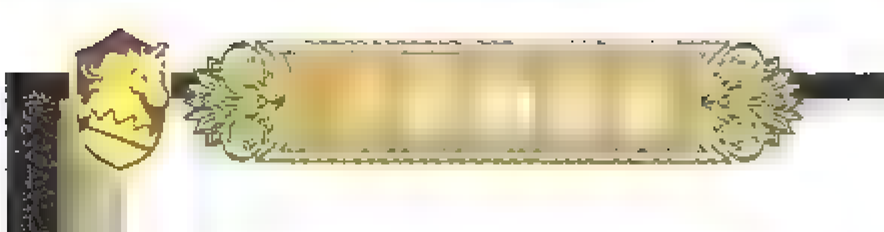









不過，話說回來
為什麼這紅點外圍還有一圈圈的黑圈圈？
噓！
現在妳只要將這把魔箭射出，它會自動射中藍斯洛頭上的靶心…
收到！







# 龍狼傳～破凰之路 完全攻略

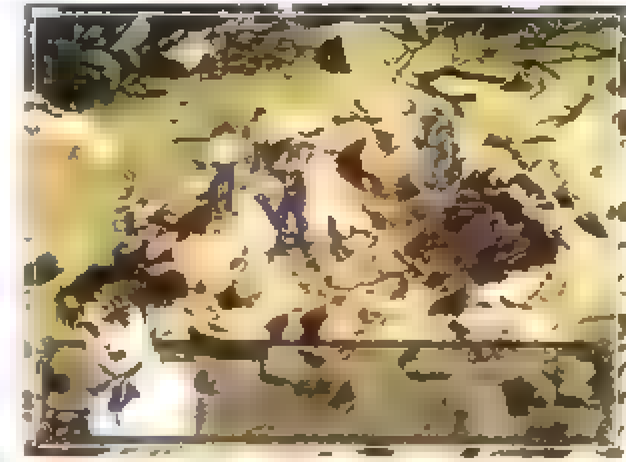


## 第一章 龍之軍師

天地志狼與真澄被「龍之項鍊」的奇異光束帶入了時空隧道，兩人墜落在中國東漢末年三國時代的古戰場上，並與劉備軍中一員女將蓮花撞成一團。隨後蓮花催促志狼與她一同衝殺出去，志狼與蓮花聯手應付二名殺將過來的曹軍…

第一仗獲勝後，再度遭敵軍包圍，遂被迫再度聯手對付三名曹軍，戰役方酣，劉備陣營的猛將張飛適時趕抵支援，這才化解眼前的危機。

劉軍猛將關羽與趙雲二人，分別由二路殺將過來，曹軍聞風喪膽，乃做鳥獸散。關羽邀約前往營地，天地志狼乃與真澄二人，跟著回到劉備陣營中。



感覺真是新鮮古怪。



奇異旅程的開端

### 劉軍大營

關羽故往見劉備，吩咐志狼可在營區隨處走走。在營帳內休息時，志狼與真澄談論當身處境，隨即有士兵報稱劉備欲召見二人。營帳內的士兵可提供休息。

營帳外的士兵在林裡巡邏時，不慎遺失了家書，營門右下方的士兵指稱兵李寶唐曾指以前地主留下財寶，據說就藏在旗杆附近。再往下碰見猛張飛，與之相談甚歡之餘，相約在見過劉備之後，由他請二人喝酒。

位於軍糧車營帳右邊的校尉唐文亮，正急著找副手朱發楠，該不會是跑進安林吧？往營地北邊走時，有一名校尉奉關羽之命，前來請志狼二人前往軍師營帳。



此姝乃歷史獨漏的人物。

沒看過張飛砍人嗎？

進入單福營帳之後，劉備以「龍之子」相稱，單福的傷看似不輕，他自忖大限將屆，是以要志狼答應代他出任劉備的軍師！隨後他請劉備聽其臨終所託，即刻將龍之子任命為軍師，並要志狼當場獻策。志狼教請劉備即刻召集兵士準備作戰，因曹仁將在今晚進行偷襲。單福交予志狼「一字長蛇陣卷」。言畢，單福即告氣絕…



真是沉得住氣

志狼於主帥營帳內力主預先設好陷阱，以待曹仁攻來時，即予火攻。劉備聞言甚喜，即命關羽、張飛、趙雲等，前去各自崗位預備停妥。志狼言道曹仁此來必定動員全軍進行偷襲，故可請關羽負責前往奪回樊城，而自己則往安林放置些易燃物，以備火攻之用 蓮花表示會陪同並保護志狼，劉備這才鬆口，並囑咐可找孫乾索領需用之物。（

志狼與蓮花步出主帥營帳時，趙雲迎面而來，表示要與志狼同行較為穩當，並再強調可找孫乾領取後備用物

主帥營帳所在的營地有柵欄將整個地區 分為二，必須穿經主帥營帳後，才可往東邊的區域。主帥營帳內有文官進行提問 「中國古代的書寫材料有二，一是縑帛，另一是紙，但紙是什麼時候出現的？」（

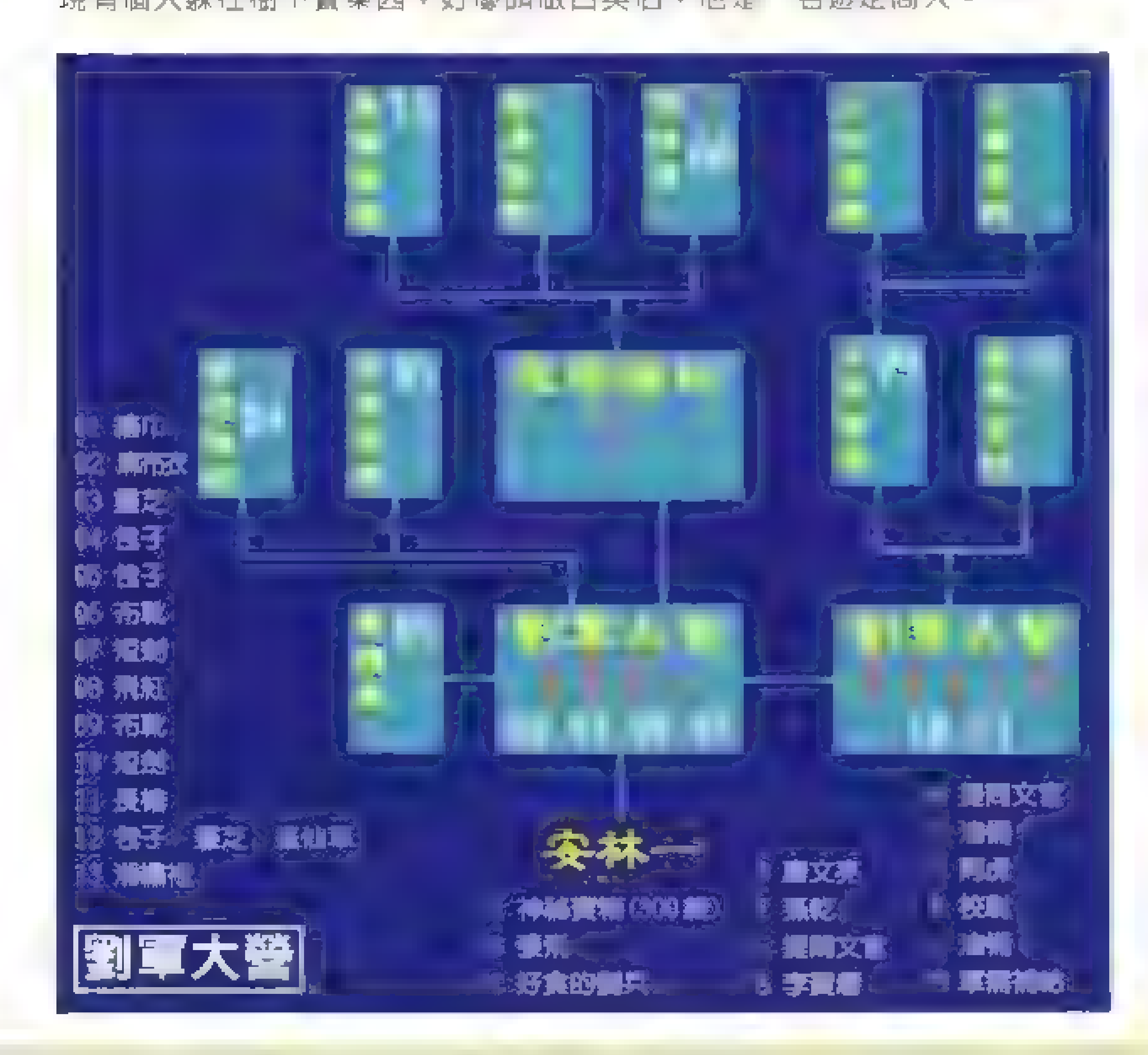

還好歷史讀得不錯。

經由主帥營帳到帳外，守衛即是李寶書，聞聽他一路背誦「右下 、左下六、左上六」口訣，這必定與先前聽過的旗杆財寶有關

校場上的文官提問 「曹操字孟德，小名阿瞞，又名吉利，出身於宦官家族，但本姓夏侯。可知道是由於哪一位家族成員的緣故？」（答案

在軍械庫內找到孫乾，他指眼下只有三桶油桶，據估計，約莫需要六、七桶才能在安林進行火攻，提醒可在營中找找，一定還能找到剩下的油桶。（得油桶X3）

單福營地的普通營帳前方，有名校尉指稱被安排到趙雲軍中，但因傳令要多預備 些攻擊用的硫礦，請求幫忙找找。在軍需補給士兵旁邊的百姓叫阿虎，經常在安林附近砍柴謀生；另一名隨阿虎前來砍柴的男子，則指稱發現有個人躲在樹下賣東西，好像叫做白英伯，也是一名遊走商人。





沒跟張大哥喝過酒吧？

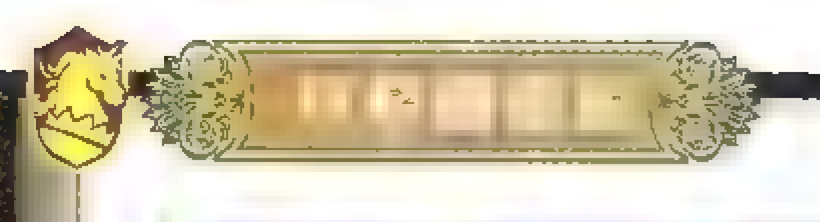

這是重要的提示哦！

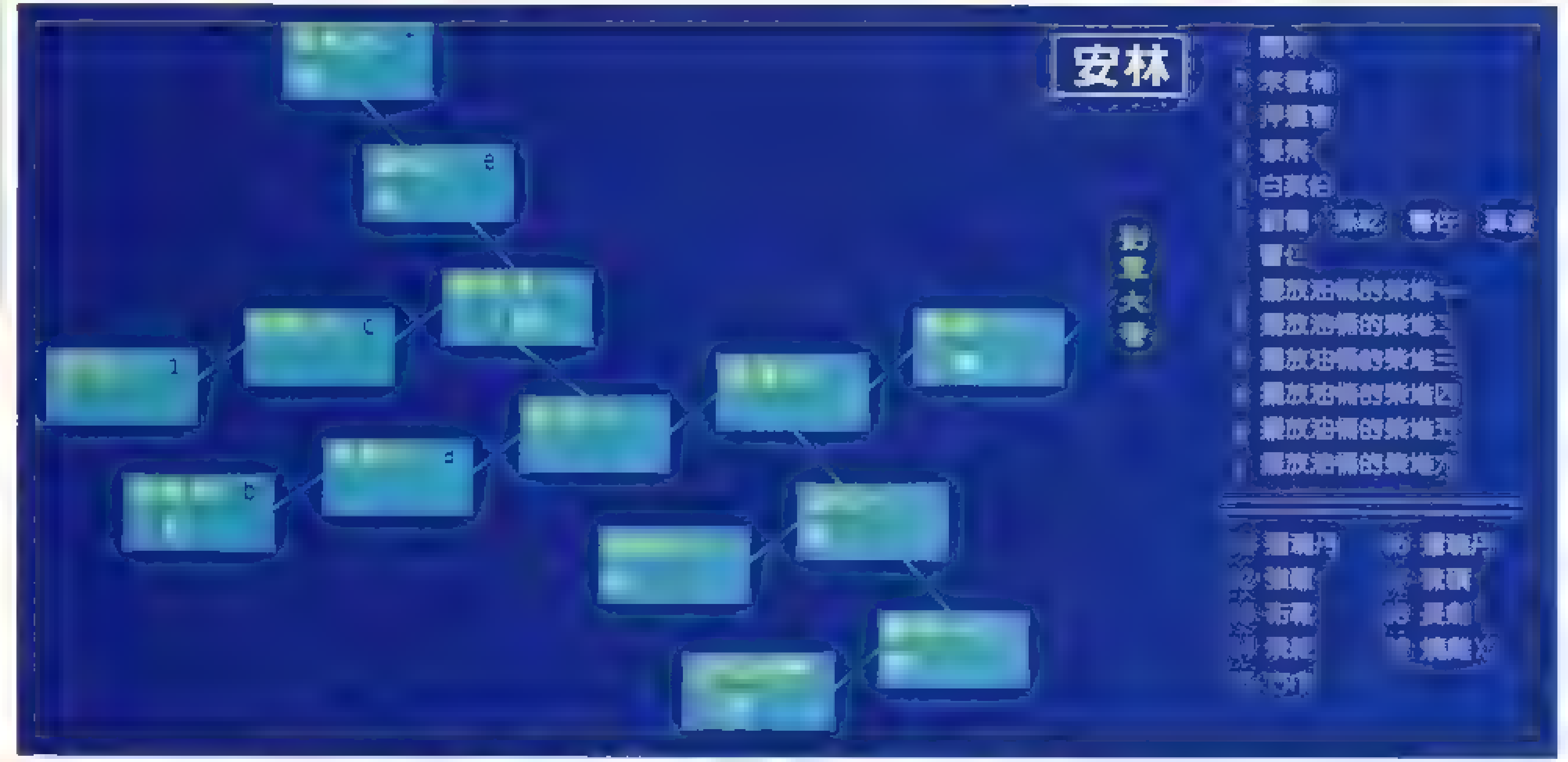
普通營帳前方的士兵獲知志狼在找易燃物之後，告知在此四周即有他遺忘了的一桶魚油。結果在斜對面一名磨刀的士兵後方找到油桶 軍糧庫後方的士兵直指營帳前有 油桶，據說是朝旭兄所放置於帳後的。士兵所指的對面，則需依他談話結束後的姿態所面對的方向為據，油桶就在營帳後方看不到的位置。

回到營地入口的柵欄前，由右邊的旗杆前方位置，依序往右下走三步（每走對 步都會聽到觸動機括的響聲），再往左下走 步，最後往左上走 步，即可發現在旗杆前面出現 個神秘的寶箱，這就是李寶書「唸唸」不忘的財寶了

進行火攻共需要六桶油，現在已累積有五桶，可以往安林出發了。


有點單薄的寶藏。






## 安林

安林一　一名預祝志狼好運的士兵贈包子 x2。

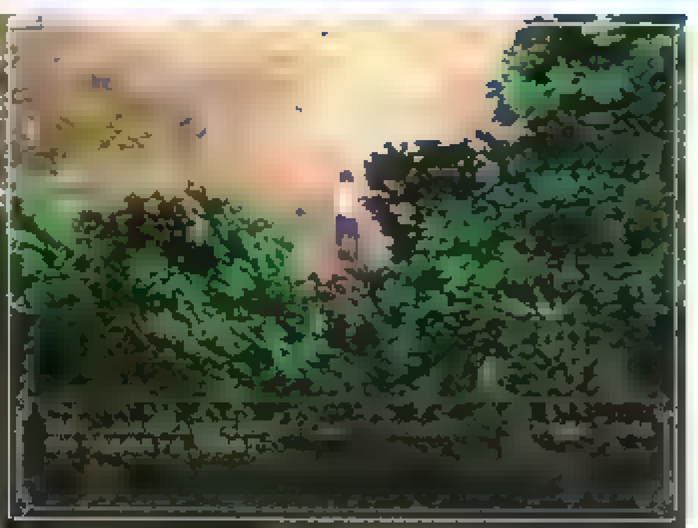
安林二　途中遇見關羽，當即請關羽即刻前去擒負奪回樊城[illegible]。

安林四　在樹底下發現朱發楠的蹤跡，索性讓他一起跟著。

安林五　位於道路中間樹底下的寶箱打開時，會出現一名頗強的敵軍，需以趙雲的「寒光」攻擊才容易取勝，戰後得到竹簡，這大概就是士兵遺失的家書吧。另一頭樹下有名押運官指運輸軍需物的車子已損壞了車輪，故而逗留在此動彈不得，蓮花表示要幫忙回營另找一個替代品，要士兵在此耐心等候。

安林六　林中遇見張飛，他特地在此專程護送志狼一程（張飛加入）。

安林九　此地已是安林的盡頭，再去十里就是曹營了。身上的五桶油桶已然用盡，可回頭將安林踩個遍，取得應取之物以後，再返回劉軍大營一趟。


這該算是逃兵吧！


多利用趙大哥的絕技吧！

## 劉軍大營

將竹簡交予帳前的士兵，豈料這並非他所遺失的家書（得150錢）。再將朱發楠帶往唐文亮跟前歸隊，相約在樊城再見以後，唐文亮速速帶同朱發楠前去執行任務。（[illegible]）

將疏穚交與單福營地裡的校尉，他立即率兵士進行工事去了。志狼進入單福營帳內，往床前一站，發現有一封徐庶生前所遺留的書信。信中直指志狼乃具有「天命之相」的人，亂世將會因他而改變，希望志狼能夠堅持下去。看完信後，發現在帳中左方角落出現一個寶箱，內有湘繡袍。

在阿虎附近的堆放後勤物資處，蓮花問道士兵有無備用車輪可提供，志狼建議可先將身後的車子拆個輪子下來急用，這才取得了車輪。這一走出劉軍大營，將會是最後一營，志狼提醒若有未盡事宜，需當把握此時解決才是。


這事件此時才會發生。


再裝蒜就全都拆走！

## 安林

安林五　將車輪帶給等候的士兵，士兵喚住志狼，因聽聞王缺少油桶，他這兒剛好有一桶可供急用。士兵右下方的樹林中（人被樹木遮住看不到的）發現遊走商人白英伯，可以向他購買雜貨。



找到他可真是福氣啦

安林五　找到　處乾柴堆，可放置　個油桶。（第六個油桶放置後，劉軍大營因軍隊已開拔而關閉。）

營舊地　（至少先於林中練功至六、七級以上再返回較妥當）張飛和趙雲見任務已達成，故先後離開。（張飛、趙雲離隊）

此時在安林已出現曹仁的大軍，他料想劉備軍中已無能人，遂領軍進行偷襲，隨即逕自帶領士兵殺入安林。

安林一：眼看火攻計策順利成功，劉備甚感欣喜，蓮花大喊不能讓曹仁跑了，她要為大哥單福報仇，說完即獨自跑進了安林。（　　）



古代的破壞自然生態

劉備見狀急令孫乾阻止，志狼見自願陪同前往；孫乾推測安林已遭燒毀，曹仁殘兵可能會沿河南行逃逸，故應往南追趕。（　　），戰鬥中不會現身戰場，但當我方參予戰鬥的隊員陷入險境時，會自動從旁協助恢復。，　立於劉備身旁的書佐可提供休■。

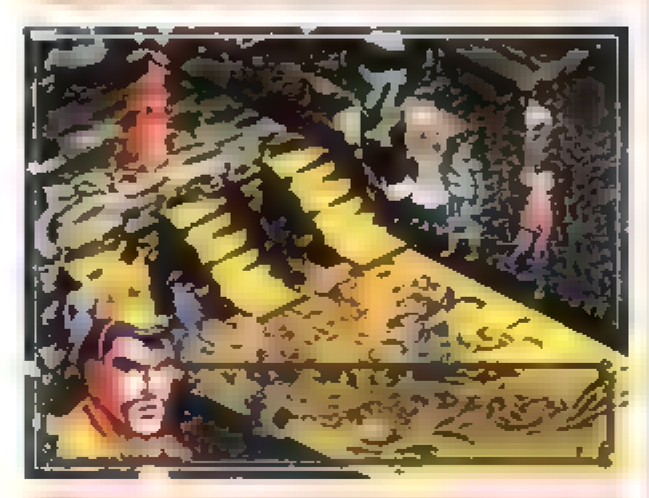
安林深處　蓮花正獨自與曹仁對峙中，遂與蓮花聯手對付曹仁與二名士兵（　　）…曹仁會施「八門金鎖陣」，另「空明」絕技挺可怕，殺傷力極強，需頻施以蓮花的「疾風斬」較容易獲勝。



曹仁的空明絕技。



龍之項鍊就此被擊碎。



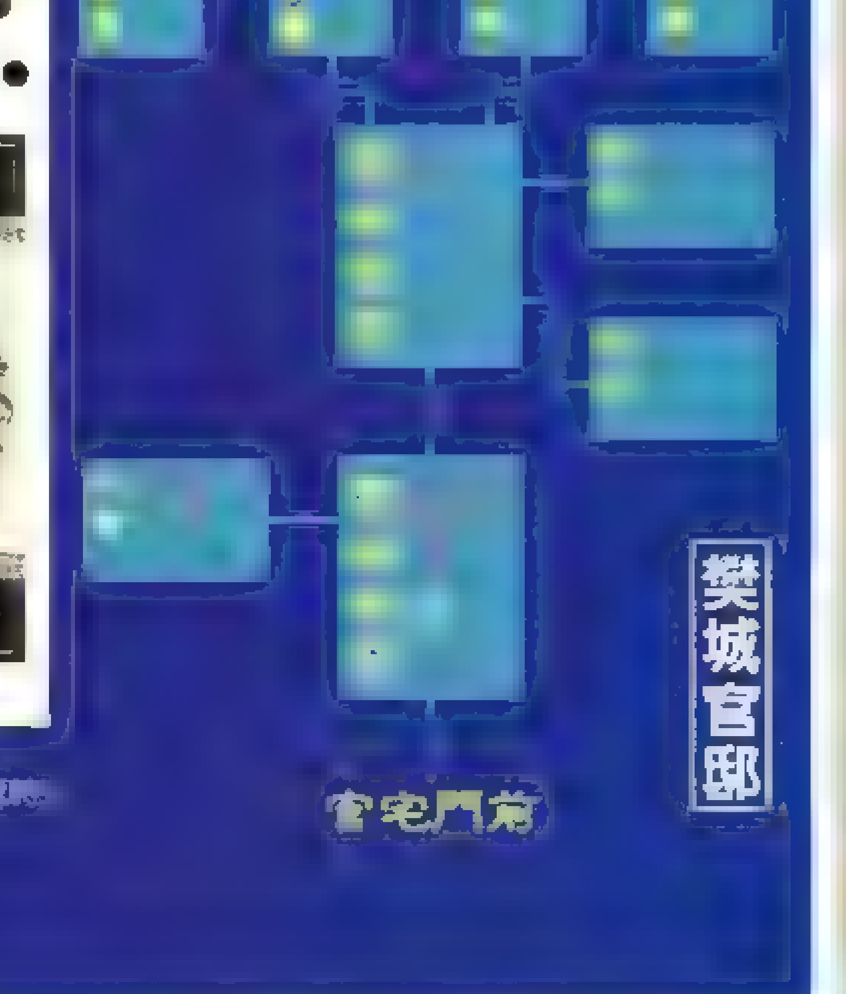
曹操聽取敗績

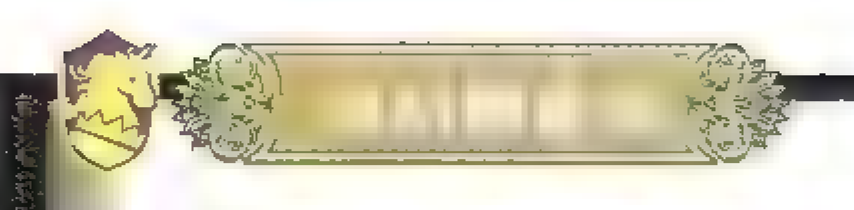
# 第二章　天命之相

## 樊城官邸

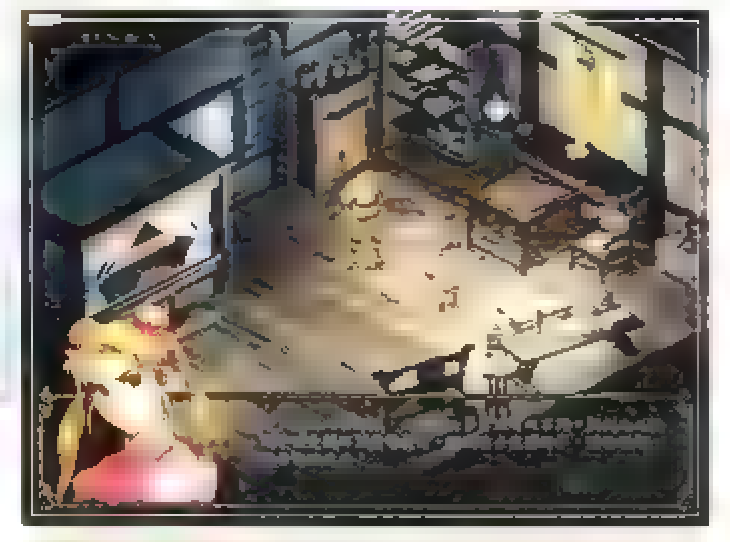
蓮花於客房內為志狼換穿衣裳時，志狼轉請蓮花教授武術，但蓮花建議可請關羽教些合適的武功，志狼因此出外尋找關羽。走出迴廊進入第二間客房裡，真登也已換穿服裝；正談話間，張飛進屋邀請真登逛街飲酒，真登欣然答應，跟著張飛一同出門去了。







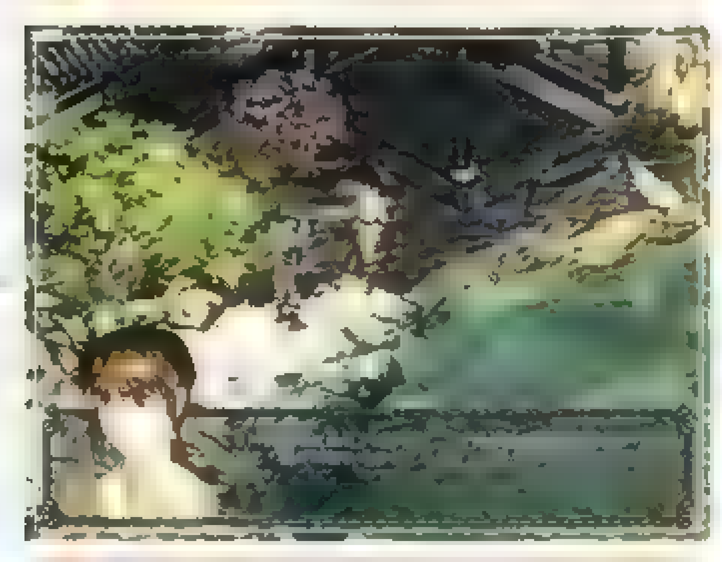




這下就更像古人了。



向恩主公學習武功



怎麼不拖出去斬了？



這事件會牽拖很長的。

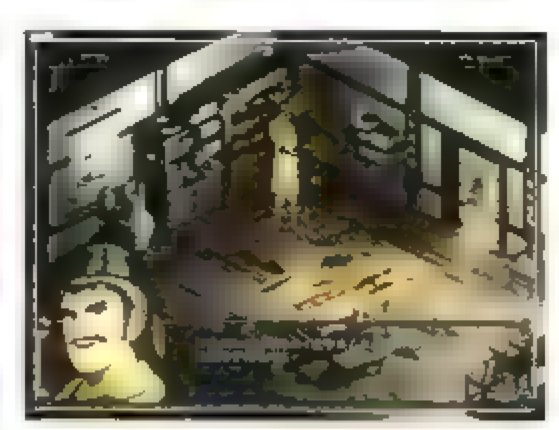


真澄是否以身犯險呢？

繞出迴廊，但見亭中垂掛有銅鈴；庭院中遇上文官，指此庭院景物乃是利用山石林木與泉流池沼所創造出的天然情趣。官府大堂內有文官提問「『出門無所見，白骨蔽平原。』此話感嘆的是中原和江東地區民不聊生的景象，但出自何人之口呢？」（ + ）

前院的操練場中找到關羽，但關羽不敢擅自應允教授武功，要先請示劉備之後再作定奪 他有 部拳譜，有興趣可以自行取閱，拳譜就放在他房間的桌子上。

來到關羽房間內並未見到拳譜，但有一名士兵神色慌張的由張飛房間走出，志狼決定先找到他再說。進入劉備書房詳告請關羽教授防身術一事，劉備聽聞後，答應會先跟關羽打個照會。劉備指出這一間房有些奇怪，身旁配劍有時會無端顫動，並發生陣陣劍鳴。志狼上前探看，劍身果真又開始顫動了。志狼不明所以，劉備則打算搬出此房。

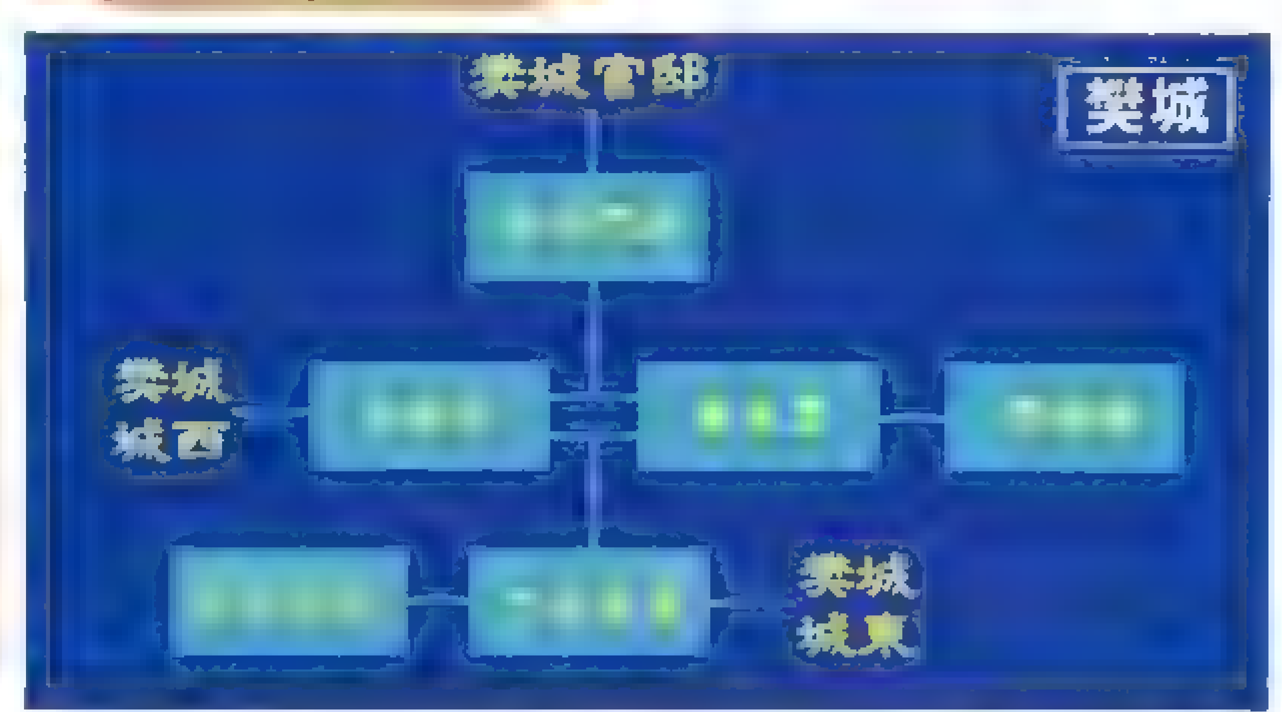


古代的靈異事件特多！

回到亭子時，發現銅鈴聲響有異，莫非是物體間的共鳴現象所致？不如找個替代品，比如金鈴之類的東西，或許能夠解決這問題。進入大堂時，在左方巨鼓後方發現士兵的蹤影，不料他又跑了。出了大堂外，在左方的亭子裡再度見到士兵，他還是一聲不響的跑開了，最後再於後院掛銅鈴的亭子左方假山前，逮到已無退路的士兵。志狼表明先借給他看過之後，即可任令他拿去。就地觀看一個時辰之後，依約將拳譜交還給士兵。（志狼武力+5）

到練武場再找關羽，即可開始過招。（以志狼此時的實力很難和關羽匹敵，但在與關羽對話之後，尚有選項可選擇暫退，盡可利用這一段時間到城裡去逛逛。尤須留意勝出以後，許多事件會自動關閉，且有行動範圍的限制。故而，此時只管找關羽對話，但要選擇暫時退出，而關羽則會一直等候在此的。）

## 樊城




| | |
|---|---|
| 官府門前 | 中年男子錢袋被偷，兩名調皮的孩子也告走失。孩童風林大叫，說是已找到偷錢袋的人，中年男子遂追趕而去 |
| 中央街道 | 中年男子指街上有個漢子叫孟覽，以賣曲維生；他有個妹妹叫愛琳，兄妹 人相依為命，在此已有經年。小商販出售雜貨補給品，另有出售「金鈴」，售價2000錢。 |
| 慈 藥 館 | 男子嚇傷，不多說話，正在尋訪名醫醫治。 |
| 東興客店 | 張飛正向真澄頻頻勸酒，但自己反而先醉倒 酒館夥計連忙撐起，不料又醉得地動天搖。 |

## 樊城之野(壹)




有名貨商向襄陽城中的客商訂購了五桶魚油和一些雜貨，但已遲了一個時辰尚未送達，若願意幫他前去看看出了何事，他願提供2500錢酬金。答應之後，貨商先預付1000錢，言明等待有了結果再支付餘下的1500錢；但若查不出任何結果，則不再支付餘錢。



這事件最好一次完成

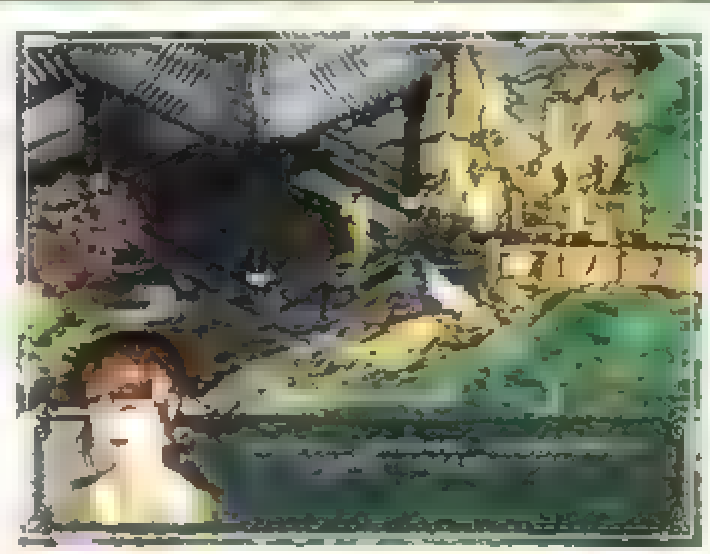
## 樊城官邸

購買金鈴之後，回返後院亭中將銅鈴換下，再進入劉備書房，告知不會再有劍鳴發生了，志狼詳述原因之後，劉備當即贈送「雌雄雙劍」。

## 樊城之野(壹)

遇見阿虎，之前曾在劉軍大營見過一面，此番大談木材之用途。

新野城外　此地有名老人提問「桃園結義之後，劉備先投奔的是誰？」

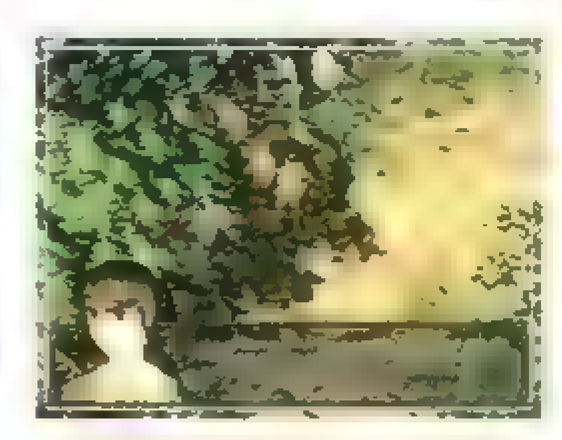


這代價絕對值得的。

## 樊城之野(貳)

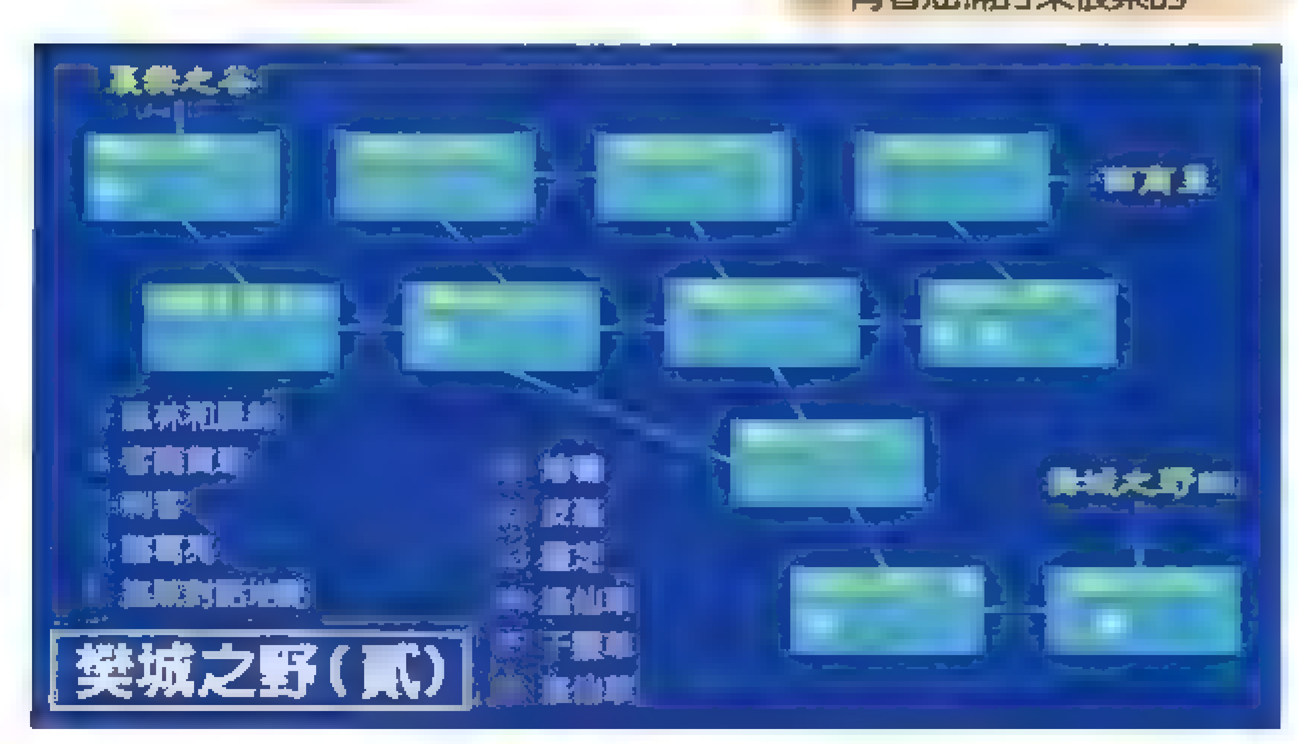
樊城之野七　風林和風鈴追賊到此，聽聞賊老頭逃至此不見蹤影，兩兄弟遂分頭去找，志狼決定先追上去再說。

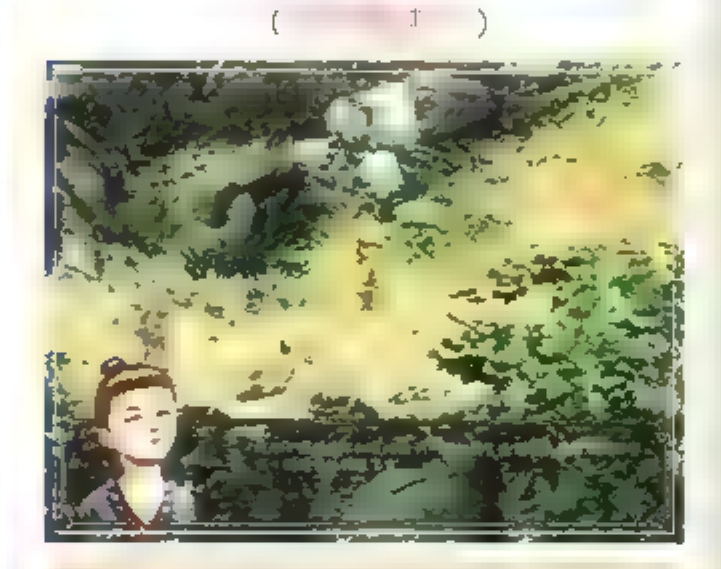
樊城之野九　樹底下找到貨商的貨車，散落的油桶只剩下四桶，先取走一桶當成尋獲貨物的證據。



背著油桶打架很累的。

樊城之野十一　兩兄弟正大聲向老人討回錢袋，老人不理會並隨即走開。兩兄弟正要追趕時，出現一名刺客，志狼瞧出刺客乃是曹軍的探子，當即打跑了刺客。兩名孩童感謝志狼救命之恩，接著他們的父親也已趕抵，志狼乃往回走出。

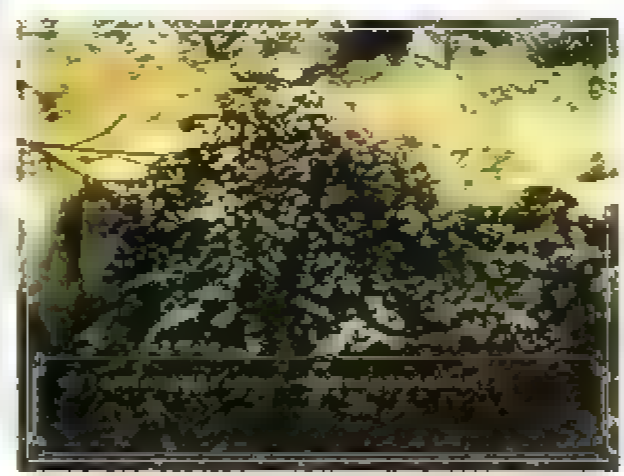


不怕死的倆小鬼頭。







這女子的來頭不小。

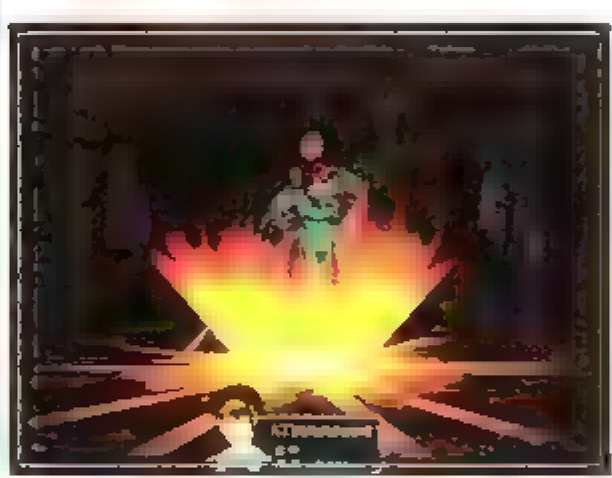
這一頭林中出現一名神秘女子，問道是否看清楚志狼的武功招式，女子急欲返回交差，並稱仲達大人一定會對志狼武功精進而感到吃驚的…

樊城城東：將油桶交予貨商，請他不如跟著走一趟。（此番必須由城東的方向進入樊城之野，且暫時無法進入樊城，故應事先將補給品準備妥當。）

樊城之野九　將貨商帶至此地後，清算共計有九桶，志狼猶感到可疑，但貨商則慶幸能在此地找回四桶已算不錯，付給1000錢後就離開。（得1000錢）

## 樊城官邸

此時回來與關羽過招正是時候，關羽的「怒髮衝冠」絕技較具有殺傷力，志狼若是等級有所提昇，只需連續施予五、六記「赤焰計」計謀即可取勝。關羽大加勉勵一番之後，表示劉備和趙雲也許會來觀看志狼練武。（志狼領悟「狼霸拳」）



關聖帝君竟然打敗了！

未幾，劉備與趙雲現身練武場，志狼轉向劉備商借馬匹往市場練習；劉備允諾由他自己挑選一匹，志狼乃興沖沖的試騎而去。

## 樊城

中央官道：中年男子提醒志狼馬騎得太快，志狼這才發覺馬力確實越來越急，但卻不知如何停住，接著就撞翻了商人的油桶；油桶主人孟獲，脾已光火不止，二人乃當街打了開來…

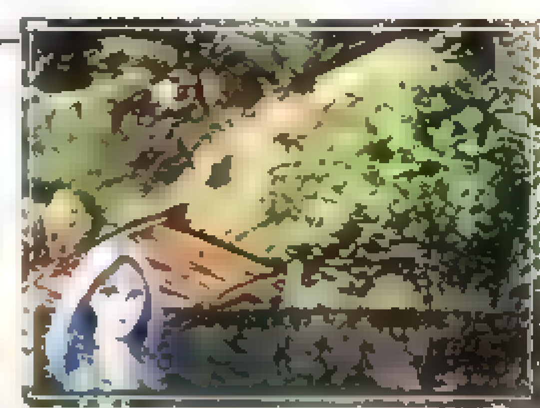


與孟獲是不打不相識。

志狼一時情急，報出自己名號，眾人認出「龍之軍師」以後，群情譁然。這時，神秘女子再度出現，並已備妥快馬，志狼乃與她一路奔向城西

## 樊城之野（貳）

樊城城西　神秘女子指稱有一人欲見志狼一面，據說那人就在通往新野城的林中，志狼遂與她同往。（黃[illegible]）



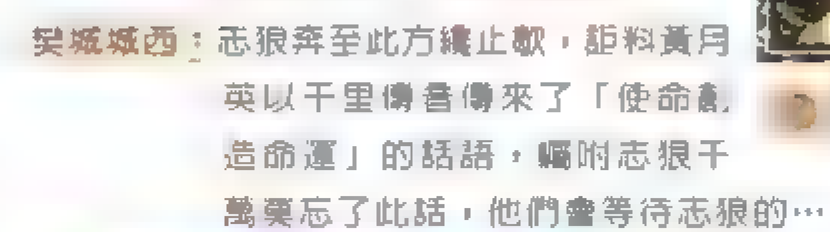
可利用她來練練功。

樊城之野五　黃月英將志狼帶往亭前，並口呼相公，之後即出現一名神秘男子，意在與具有「天命之相」的志狼交談。神秘男子即是諸葛孔明，他希望能與志狼攜手共創一個太平盛世。志狼聞聽是孔明真人在前，當即言明不想再與亂世有任何瓜葛，說完即拔腿跑開…（黃月英離隊）



孔明反過來三顧茅廬。

樊城城西：志狼奔至此方纔止歇，詎料黃月英以千里傳音傳來了「使命創造命運」的話語，囑咐志狼千萬莫忘了此話，他們會等待志狼的…



## 樊城官邸

回到官邸聽聞劉備在大廳等著，來至劉備客廳裡，劉備言道荊州牧劉表大人邀往作客，希望兩位「龍之子」都能出席。劉備決定次日出發，這段期間內，樊城則交由關羽留守。

返回客房內，蓮花也已獲知明日欲往襄陽；真發返回時也已獲知明日襄陽之行，並指明日一早，她會先與劉備一起乘鑾車前往，而志狼可能要與蓮花和趙雲同行了。互道晚安之後，各自休息。

翌晨，來至劉備書房，劉備安排已妥要先出發，囑咐志狼可與蓮花、張飛和趙雲同行。劉備出門之後，趙雲、張飛先後進入書房，隨後蓮花也默默的趕來了。（張飛[illegible]、趙雲[illegible]、蓮花[illegible]）



大家都起得很準時。

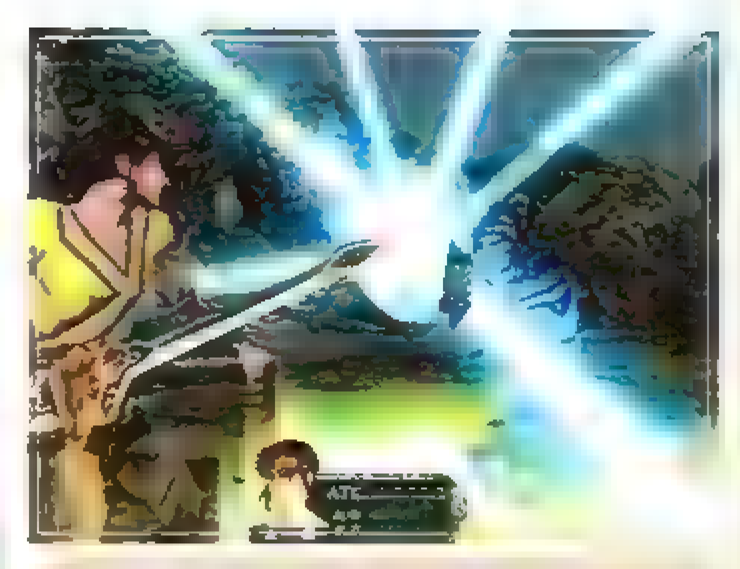
## 樊城

慈藥館　逛至藥鋪裡，那位瞎傷的男子意謂華陀大夫已經來到了樊城附近，他此刻就急著要趕往求醫。志狼聞言，也甚感興趣，他也想見見這位一代名醫。

## 樊城之野（壹）

樊城之野二　瞧見一名老人像似尋找什麼，志狼趨前詢問，老人答稱正是華陀，直陳志狼在一夕之間害得多少家庭支離破碎，若想補償的話，那就與他一對一對決吧！…假華陀乃伍真，他的「氣殺」絕技大概只夠施用兩次，只要撐過了就可以取勝。

戰後，志狼方才發現他並非華陀，而是「虎豹騎」的伍真…走後掉了一個卷軸，志狼往前拾起「雙龍出水陣卷」。



應付單挑沒有幫手。

## 樊城之野（貳）

樊城之野九：先前堆放油桶的右下方，發現草堆旁留有足跡，並有人在林中交談。兩名不知名的男子在談論搬運貨物之事…志狼聽出似與樊城客商的貨物有關，但不知他們之間有何不可告人的陰謀？



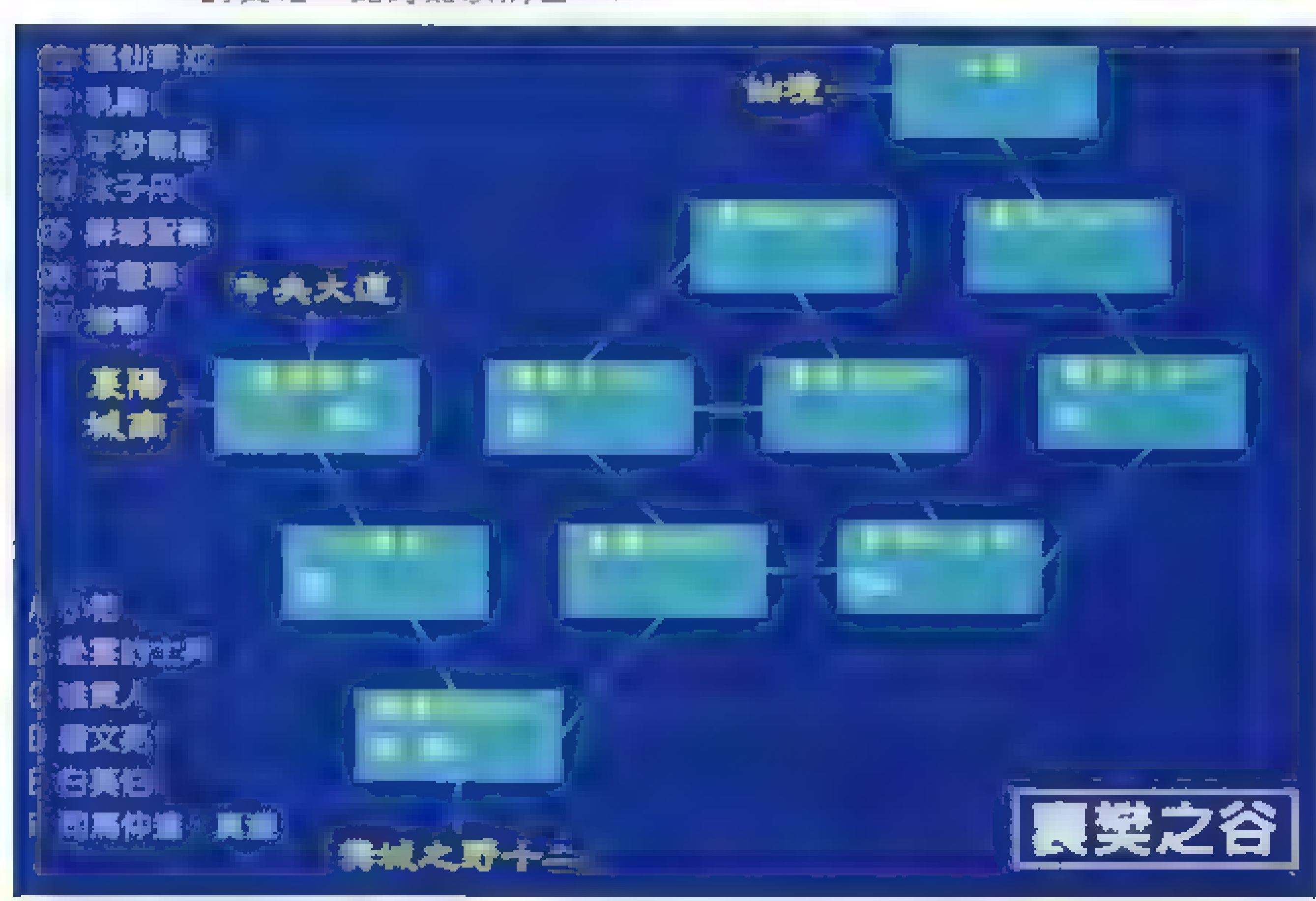
這是支線必要之線索。

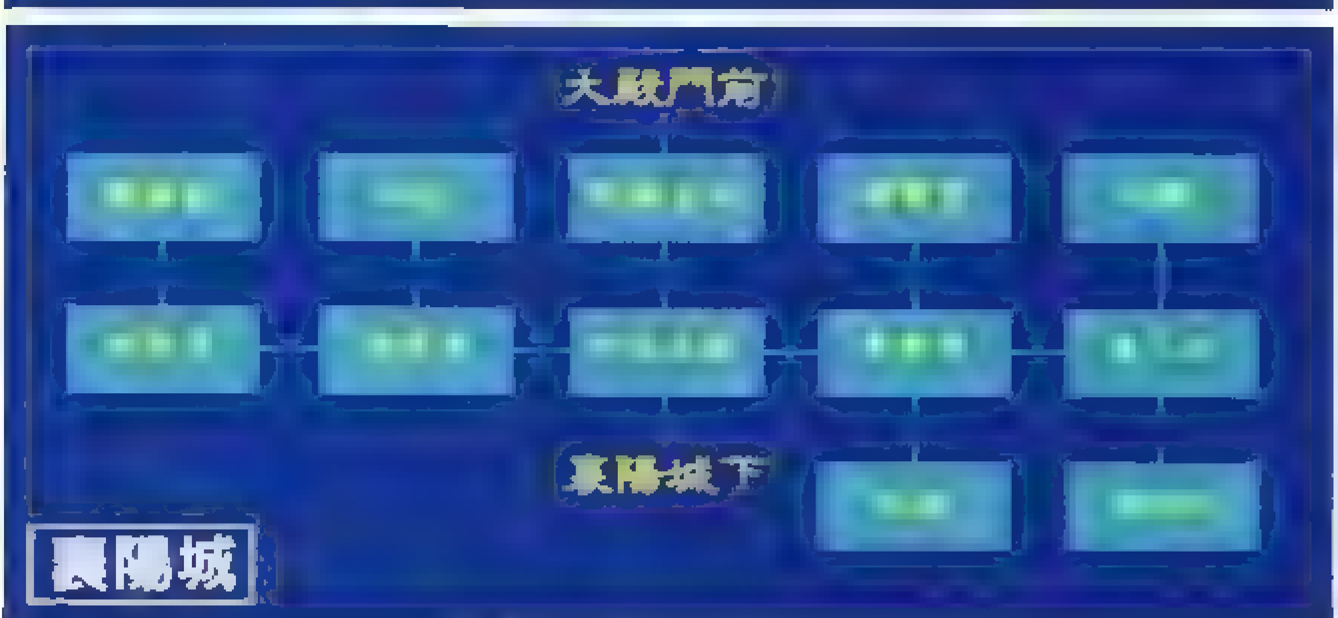


可以避免香港腳。

## 襄樊之谷

襄陽城下：屋前女孩小桔指父親在襄陽城中做事，每天都自己在此玩耍。襄陽城門口的士兵問道來人是否志狼，指劉表大人正在大殿恭候，劉備一行也已抵達了。當即打開城門，讓來客進城。（士兵背後的寶箱，此時難以攜著。）




## 襄陽城

道觀：遇見孟贊的妹妹孟琳，聽說她哥哥孟贊對志狼崇拜得很，兄妹倆打算會完由欲往樊城，與志狼相約在樊城碰面。

茶樓：嵇康認出志狼是「龍之軍師」，遂請志狼幫忙一件事。聽說失傳已久的「廣陵散」在襄陽的官邸內，他想看看傳說中的樂譜，志狼答應要幫他借出。



乳臭未乾的嵇康。



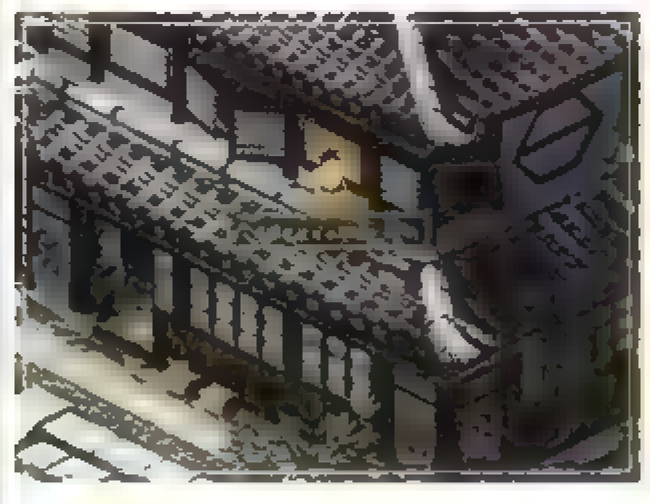


吃頓飯還挺累的。

這可得先花錢的。



原以為有敵人的說：



這種經驗滿新鮮的。

## 襄陽官邸

大殿中已聚集所有人等，劉備有事要請志狼幫忙，由於劉表請了十名士兵一同參予大宴，故交予十個「宴會的請帖」，請分別轉交給赴宴的士兵，待全部到齊後，宴席就開始（[illegible]）

客房中女子提問：「『學而不厭，誨人不倦。』出自何書？」[illegible]

後花園也有文官提問，「劉、關、張 人，是誰先提出要結義的？」[illegible]）

後花園左上方的亭子前有 名男子，據說被蔡夫人搶走了祖傳的「紫石英」。右上方屋前有兩名士兵看守大門，稱此地係蔡夫人所有的藏寶樓，據說在襄陽城中，唯有魏延敢對抗蔡夫人和蔡瑁的命令。



官邸內可找到九名。

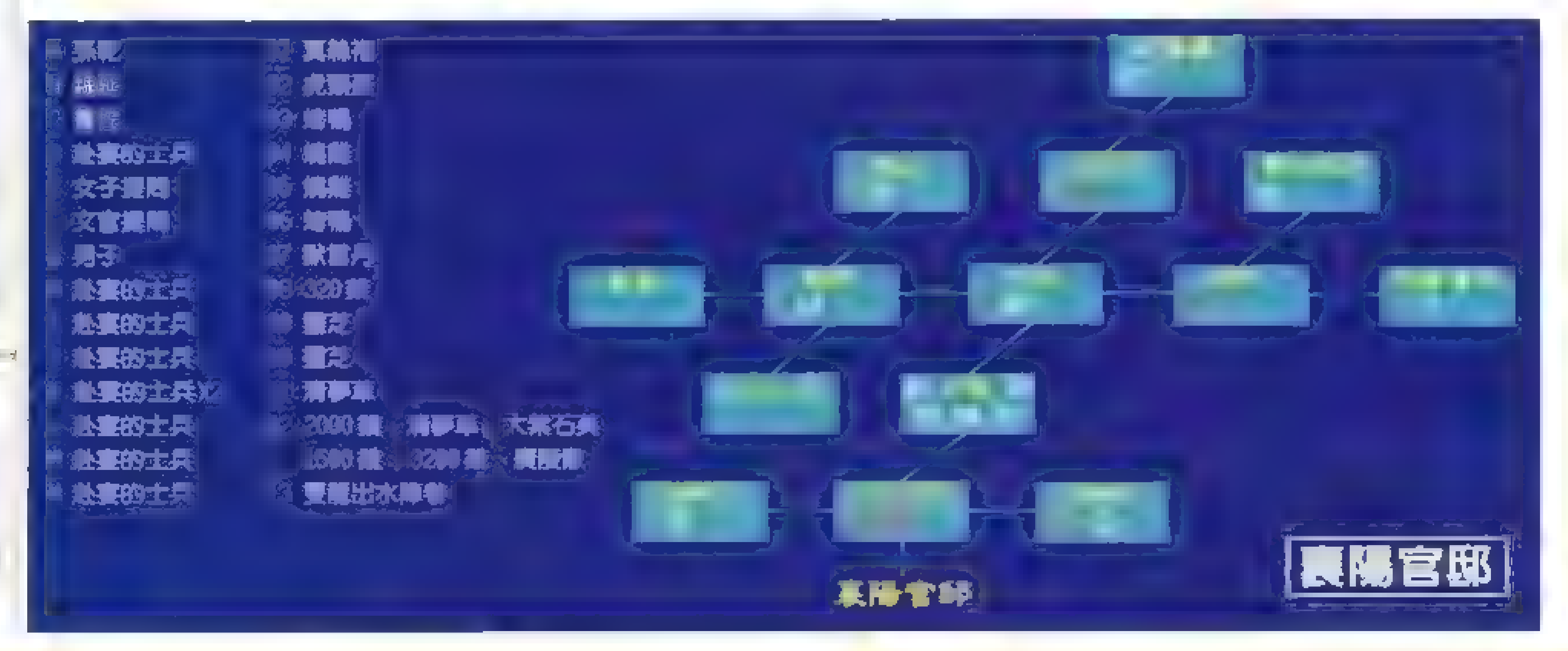
官邸之內可找到九名赴宴的士兵，但剩下 名則是位於襄陽城下守城門的士兵

回到大殿向劉備等人通報十名士兵都已找齊，宴席也就開始了（志狼[illegible]），歷經二個時辰以後，方告結束；志狼表示尚有事要找貴登。（此時可先四處完成一些旁支事件，待全都解決後，再找貴登。）

護衛房內見魏延頗然稍急，志狼一聲問道藏寶樓的事，魏延表示可以透露入屋的方法，但得出3000錢才行。如數照付以後，得知在藏寶樓外有一石桌，只需轉動石桌，藏寶樓的門[illegible]。

後花園亭中果有石桌可以轉動，藏寶樓前的士兵聽得有異響，遂趕快上樓去查看 進入樓中開啓最上方的寶箱時，又出現另一個寶箱；再開啓時又再出現另一只寶箱，卻見這只特大號的寶箱會說話並提問，若是答錯的話，則將永遠拿不到「廣陵散」了 「在未來的魏晉時期，人們開始提倡『越名教而任自然』，人們此時開始崇尚自由的生活，最著名的有嵇康、阮籍、山濤、向秀、劉伶、阮咸、王戎，這七人被稱為什麼？」（答案 3、得到「廣陵散」）

藏寶樓屏風後方的寶箱可取得「大紫石英」，將它送還給在亭前打盹的男子，男子指蔡夫人屋頂上有一寶箱，如果要上去的話，他可以幫忙。回到東院並繞至蔡夫人房間的後方時，男子果然依約出現，有了他的幫忙，志狼終於上了屋頂，順利取得屋頂上寶箱中的「雙龍出水陣卷」



## 樊城

茶樓：將「廣陵散」交予嵇康，他當即欣賞了一個多時辰才奉還，為表感謝之意，他日定當圖報。

西美里：貨商要請保鏢護送貨物，可得2000錢酬金。答應以後，先付給1000錢，並請到城外正門接貨物送往樊城，屆時再付予尾款。

抵達<襄陽城下>碰見客商的新送貨人，當即運貨出發。貨車來至<[illegible]寺>時出現兩名刺客，打跑之後，送貨人交給餘下的1000錢尾款，接著逕自入城；志狼瞧見地上留有一把鑰匙。

一路回到<襄陽城下>時，聽聞小桔屋前的老人說道，小桔已隨叔叔搬往新野城了。聽說他父親尤鳩義已經失蹤好幾天了，大概是出什麼意外吧

## 襄陽官邸

進入東院的客房見到真登，志狼提議早些離開荊州地區；但此言已為適巧進屋的蓮花聽見…入夜之後，蔡夫人正與蔡瑁密謀割取劉備首級，但司馬仲達闖進屋內，並施幻術利用二人的些許意識…劉表與劉備在客房內議事，希望劉備能在他百年後接管荊州…志狼趨前見過劉備，他表示馬上要啟程返回新野了。待準備妥當後，就到前院與孫乾會合，一同出發。回頭在大殿門前與孫乾碰頭即是。

## 襄樊之谷


幻術作祟才有此膽子。

十里亭：返回新野途中，遭遇蔡瑁襲擊；趙雲即令保護劉備，並邀同志狼先解決主謀蔡瑁…蔡瑁的「蔡氏刀法」較具威力，記得為遭受攻擊的隊員回復。(得太羅伏虎陣卷)

趙雲請志狼和蓮花護送劉備衝殺出去，自己則與張飛拖住蔡瑁。退至地圖上的〈樊城之野十二〉已脫離險境，志狼這才想起混戰中並未保護好真登，急著回頭尋找真登下落。劉備見狀，急命張飛與趙雲隨後追回志狼，蓮花乃自告奮勇要去協助。

襄樊之谷一　志狼獨自前行不遠，蓮花即隨後追來(蓮花加入)，返身瞧見真登已為司馬仲達所擄，二人乃緊緊追入山谷

襄樊之谷二　唐文亮落單在此，他指有名騎馬的人挾著真登沿東北方向衝去，志狼乃請他速與劉備一行會合。(得太子丹X2)

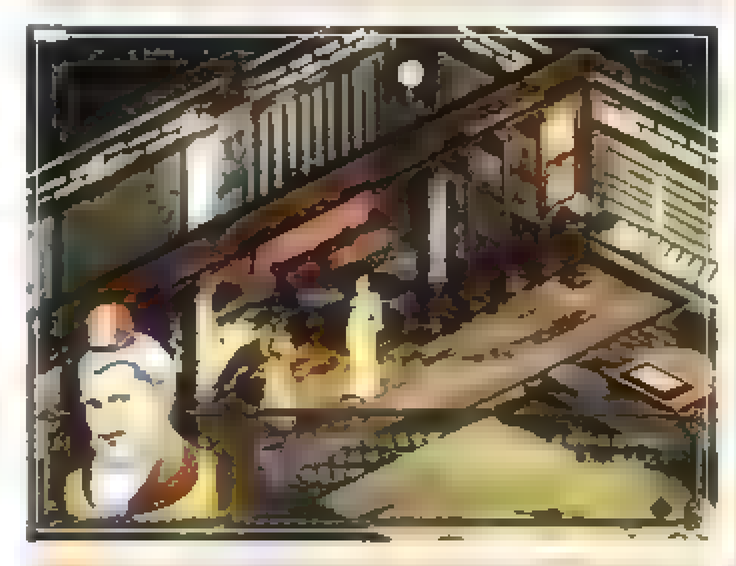
襄樊之谷四　白英伯在此遭受曹軍劫財，志狼奔上前去為他解圍…白英伯可提供休息，另出售補給品。

山巔：一路追至山巔，盡頭山崖邊瞧見真登臥倒在司馬仲達腳下。仲達為的是招攬志狼入幕，但志狼則不肯屈服，哪怕是與仲達交手…司馬仲達身旁有兩名虎豹騎的人，皆非等閒之輩，此戰是註定要失敗的。

仲達見志狼堅持不為己用，遂將志狼與蓮花雙雙震落墜崖，志狼自願充當誘餌引開仲達注意力，囑咐蓮花務須趁機躍上崖岸，旋即破裂的項鍊再度發出強烈的光芒，可惜志狼已墜入崖底，而項鍊則為仲達所獲。


可別抓錯褲子啦！

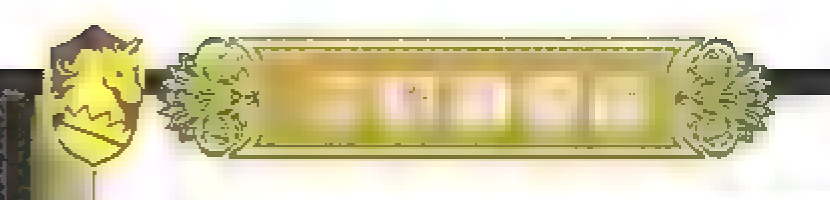

小賊很好收拾的。


劉表預告身後事。


十個蔡瑁也不夠死。


老白常現身這種地方







# 第三章 雲體風身

## 仙境




志狼為左慈所救，左慈表示同伴們皆已安全脫險，可靜待養好身體後，再返回尋找。次日，左慈言明不必擔心「龍之女」，有關於志狼的事情，左慈全已知悉。言稱未經修煉的過程，豈能得到真正龍的力量？也表示在療傷的過程中，已將畢生絕學「雲體風身」加以傳授，但須到風雲洞取得「風雲珠」以作為能力的測試。

左慈進一步指出，風雲洞內有一守護者，也長期守護著「風雲珠」，志狼必須戰勝他以後，才能順利取得，之後再返回見他

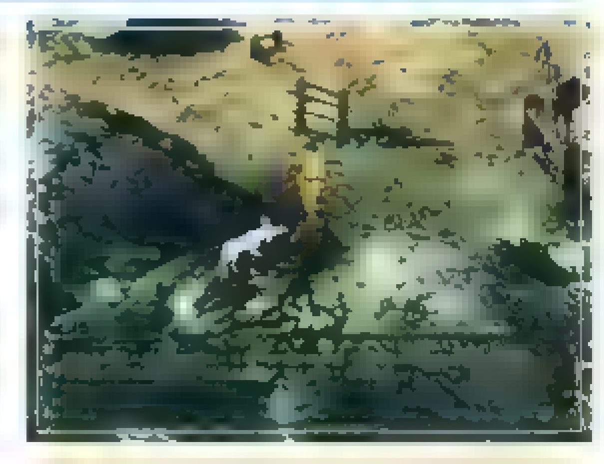
左慈解釋「雲體風身」是一特殊絕技，若是在作戰中施用以後，一旦被敵人擊中，便可以同學到對方的絕技動作，從而可能學習到敵人的絕技。等到取回「風雲珠」後，他會再傳授更多的知識。

走出山洞外，發現水塘邊有隻白狐透著怪異，好似在想著什麼？前方亭子附近有位老人提問：「可知「三英戰呂布」是哪三個人嗎？」



對三國歷史可得研究。

穿經莫名之林殺進風雲洞口時，發現入口有很大的霧氣，志狼根本無法靠近這炙熱的霧氣。湖邊的白狐竟然可以交談，牠表示若要進入風雲洞就必須要有「散霧珠」，白狐即擁有「散霧珠」，但必須符合牠的兩個條件，首先要回答三個問題，其次則是需要有十個「赤石脂」。

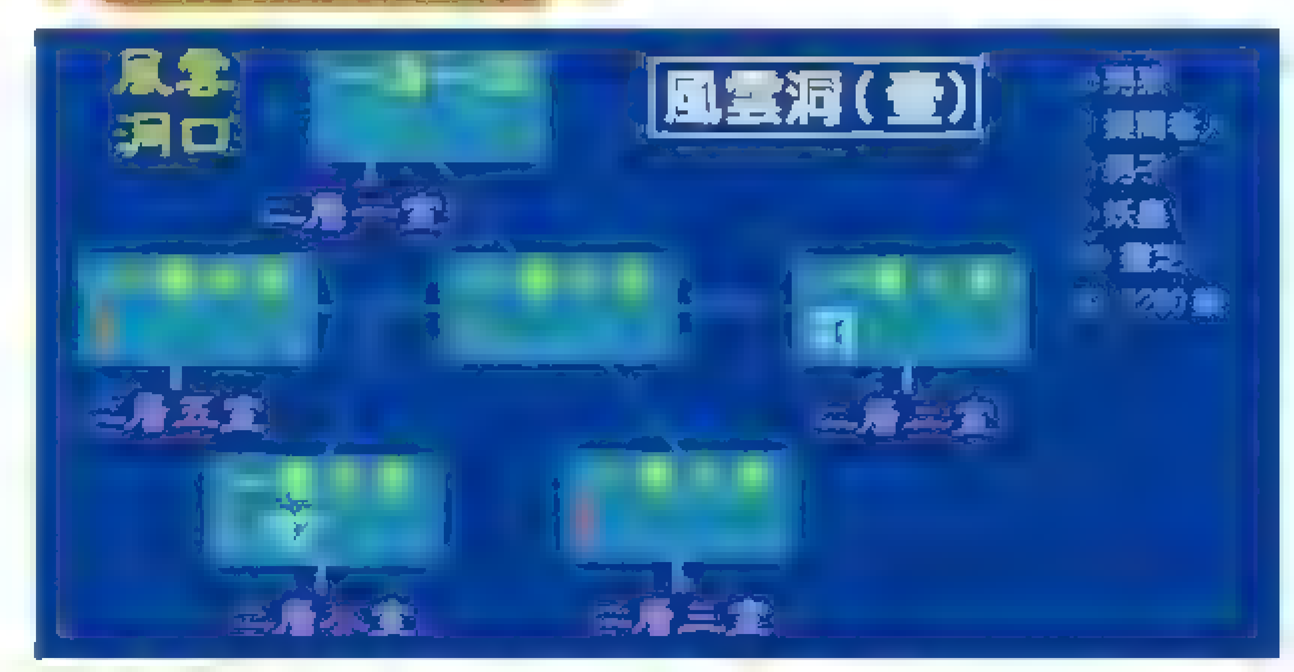


狐狸精不全是壞的

**白狐提問**

另一個條件的十個「赤石脂」，必須到森林中打妖蟲，這就先往莫名之林去打妖蟲，等到數量湊齊（ ）以後，再回來跟白狐換取「散霧珠」，之後前往風雲洞口使用，即可除去炙熱霧氣。

## 風雲洞(壹)




**一層一室** 進入後聽得有東西落地的聲音，另發現地面和牆壁都是活的，跟著闖入一隻白狐，並高呼找到珠子，但見牠高興得往前直竄。地面呈圓形如召喚的地方可以通往不同的樓層。

**一層三室** 內有巨大的妖蟲，不接受牠的挑戰則難以前進。志狼可先以「硬氣功」護身，但須留意若是中毒的話，生命下降得非常快速，以「暗襲計」攻擊可使妖蟲陷入昏亂狀態，這能爭取較多的轉圜空間。（ ）

一層五室　此地有老人提問

全都答對之後，獲得「左慈的令牌」。



答錯可以重來的。

一層六室　男孩有寶物要交換「左慈的令牌」，但得取到　個時才行。此地會出現巨猿，可以「雲體風身」學到「投擲」絕技。

二層八室　此地有一老人提問：

全都答對以後，獲得「左慈的令牌」。

## 風雲洞（貳）




## 風雲洞（參）

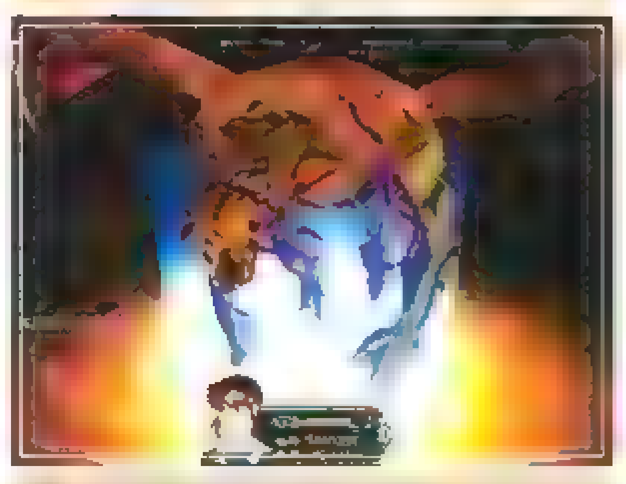



三層二室　男孩指身後的寶箱很特別，奉勸別打開，不信邪打開寶箱以後，竄出風雲獸。風雲獸的「吐息」會造成封印狀態，只要撐得過去，總計施以五、六記「仙氣功」即可獲勝。開戰後的第一記「仙氣功」若有擊中的話，大概可保勝券在握，否則風雲獸會頻施「吐息」以封印絕技的施展，但在封印狀態時，應盡量回復生命和內力，待狀態回復正常後，即能適時發動攻擊。

三層四室　此地有老人提問

全都答對以後，得到「左慈的令牌」。





風雲獸的氣息不太好受。

一層六室　一個「左慈的令牌」齊全後，可與男孩交換「秋月」。之後，男孩化蝶逃[illegible]

二層五室　守護者現身，指稱要取得「風雲珠」有二條件：一是需要入洞時使用的「散霧珠」，二是得通過他這一關。志狼這才發現「散霧珠」不見了！守護者指係白狐驚鸞所奪，牠喜歡閃光的東西，有時會在青婆柱休息；青婆柱很好識別，因為那東西的樣子很奇特…也許是根柱子吧？！

二層二室　進入此間(左方入口)時，白狐驚鸞終於現身，牠不否認拿了「散霧珠」，但頻頻問道志狼最喜歡的女孩是誰？一會兒變身月英，一會兒又是蓮花，並以蓮花的化身與志狼交手，這雖然像是一場惡夢，但卻可取回「散霧珠」。


打個架規矩還挺多。

二層五室　守護者瞧見取回「散霧珠」，立即就要開打…守護者的「落雷」和「落石計」極具破壞力，仍然還是應以「硬氣功」護住，再輔以「仙氣功」攻擊。戰勝之後，才發現守護者本身即是「風雲珠」！

一層一室　回程走到入口時，還會再遭遇風雲獸的攻擊

## 仙境


左慈會自動送出境的。

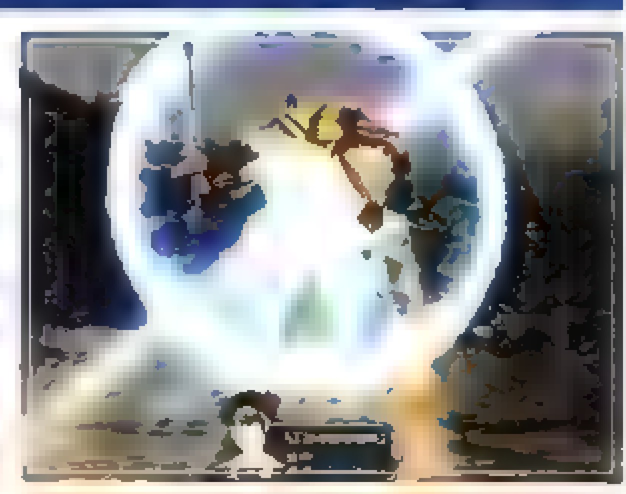
回到仙境以後，身上若有多餘的赤石脂，可以每五個跟湖邊白狐換取一株千靈草。進入山洞見到左慈，依言隨他走出洞外以後，開始準備特訓。志狼拋開了心中所有的怨慮，專心的跟隨左慈仙人學習武功，歷經一段時間過後，終於學得「雲體風身」的真傳。左慈表示，此刻同伴們有難，該下山去幫助他們了，遂將志狼送出仙境…

博望坡一　蓮花追殺夏侯惇卻遭遇石柳襲擊，幸而志狼適時趕抵並教訓了一頓…石柳落敗後，志狼則要他轉告仲達，期待著與仲達再次會面的一天

蓮花見志狼生還，欣喜若狂，並指劉備一行在博望坡迎擊曹操的軍隊，遂決定前往支援。(　　　)

## 博望坡





捧得還真講究。

博望坡三　往前殺過兩撥曹軍以後，見到趙雲和張飛。趙雲擔心在此拼殺已有一段時間，但卻一直未見敵人主力，後部情況未明　另得知諸葛孔明也與劉備一起，該即刻前往支援後部的隊伍。(　　　)

博望坡五　此地又有兩軍交戰，類似這般的敵人，通常都比較強，連戰兩撥曹軍之後，終於得見諸葛孔明夫婦，言稱有一部份敵人正往新野城移動，遂一同前往發動側擊。(諸葛亮、黃月英加入)

博望坡七　關羽在此遭遇虎豹騎的伍真，詢問來歷未果；志狼一行趕抵時，伍真眼尖反倒先行開溜。獲知夏侯惇的軍隊就在前面，遂一同前往。(關羽加入)

博望坡八　打開寶箱竄出一名強悍的武者，獲勝後得到「一字長蛇陣卷」。

新野界　夏侯惇軍隊已中了孔明的火計，生者不多。荀攸奉勸趁早撤離新野一帶，荀彧也從旁勸戒，夏侯惇遂命兵士察探有無退路，可惜志狼一行追兵已至，夏侯惇怒火中燒，遂命士兵拼死抗戰…

殺了第一撥曹軍之後，夏侯惇親自上場，並伴有荀彧和一名士兵…孔明的「連環計」可使敵人陷入昏迷，而「天火計」則能予敵軍全體重創。反觀夏侯惇的「寒霜」則是極具霸氣的一招絕技，且有欲罷不能之勢。夏侯惇落敗後，狼狽逃命而去…孔明邀約志狼一同返回新野。

新野城南：劉備見志狼安然返回，果然甚感欣慰；如今「臥龍」和「龍之子」可謂雙龍齊聚了。



古人老是小看了孔明。






# 第四章　火燒新野

## 新野官邸




志狼置身於中庭花園，蓮花來至跟前不久，有士兵報說劉備剛由襄陽返回，立即要見二人。進入大堂，劉備指接獲劉表逝世的消息；孔明推測曹軍最慢在兩日之後，就會攻來此地，不妨將計就計將新野奉送給敵軍吧…士兵急報曹軍正向新野地界行進中…孔明主張不能再於新野城逗留下去，不如暫往樊城方向推進。



真是狡兔三窟啊！

孔明請劉備下令疏散全城百姓，再於城中各處安放引火之物；只待曹軍開拔入城，便在三更時分同時放火，包管曹軍焦頭爛額。事成之後，再由縣衙小花園的地道直接出城。

志狼自願充當引火之人，孔明乃決定空城交由志狼負責，餘者分頭行事。劉備則吩咐志狼得找齊了所有成員，之後再找孫乾確認下一步的行動。孫乾指出，劉備所指的所有成員，包括：蓮花、關羽、張飛、趙雲、孔明、黃月英共六人。

中庭花園廣場找到□梧，她一眼看出志狼身上的鑰匙是她父親的，據說她的父親允鴻義曾帶回一桶東西，並且藏在住家的院子裡…府邸門口有士兵請求幫忙抓賊，志狼答應幫忙，士兵表示入夜後會在此等候。



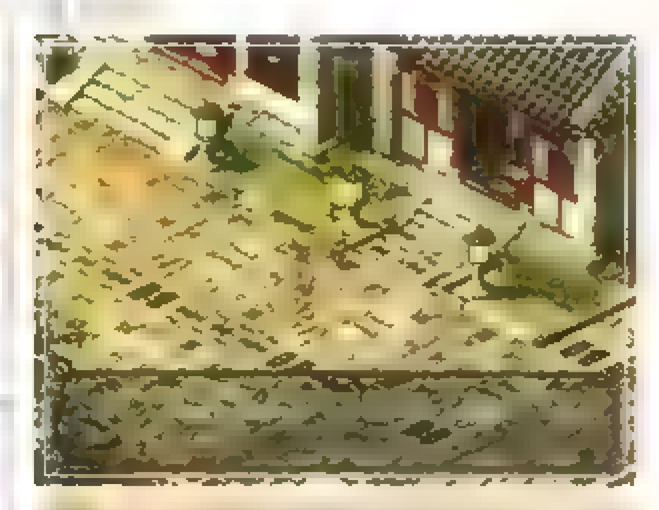
找到□梧是重要關鍵。

是夜，盜賊已悄悄的來到，志狼趨前詰問，盜賊則因行跡敗露而匆匆逃開…志狼料定他逃不掉的，也許需要盤問中庭花園在場的每一個人。花園左方的老人看見有人影過去，查到花園上方時，見有兵士被殺，且衣服已被盜賊換去。志狼更料定盜賊就在院子裡，這個換裝的賊應是一個持刀的士兵，只要多盤問幾聲，一定會露出馬腳的。

盤問到通往西院的入口前，瞧見一名持刀的士兵，志狼遂上前足足詰問了一次，盜賊才露出驚惶之色，賊也就順利抓獲了。


此賊還真是不小心

隔日在東院街道上碰見阿虎悶悶不樂，他身上唯有製成的五十個木炭，希望以9999錢出售換取現錢。志狼聞聽之後，索性就幫了他，阿虎特加贈家傳寶衣「龍威戰袍」。


木炭以後用得著的

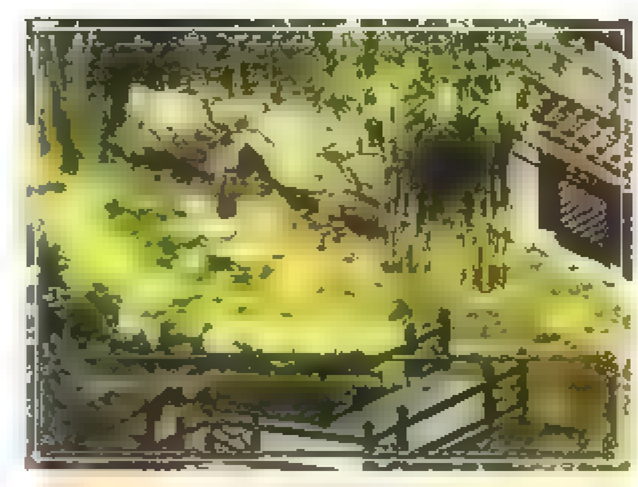
孔明房間內的老人指手中有一家傳之寶，若是答對他的問題，就以此寶物相贈。問道：「八卦圖中的八門分別是什麼？」(

再進入孔明內屋時，見孔明因被下了毒藥而橫躺在床上；志狼料定是仲達的人所為，婢女乃請志狼前往藥房詢問有無解藥。客房內有老人提問：「『寧可我負天下人，不可天下人負我』這話是誰說的？」

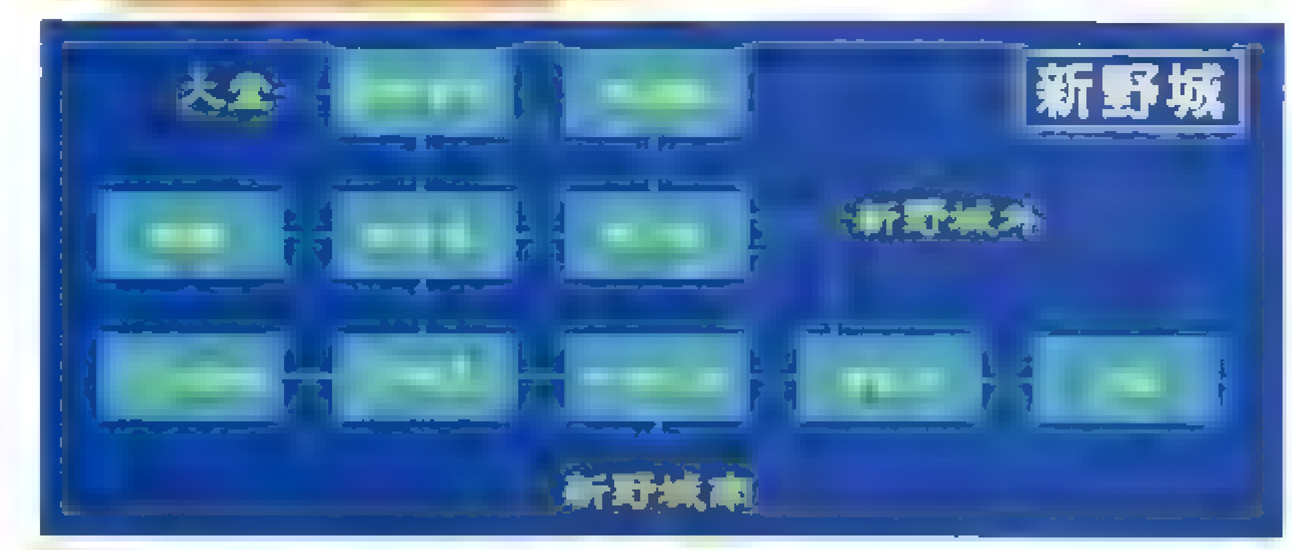

孔明陰溝裡翻船

西院也有老人提問：「郴城之戰後，曹操的哪一位著名謀士病死了？」( )

林子右邊前方的文士瞧見志狼身懷「銅雀台賦」，表示願以9000錢買下。所有成員只剩下孔明未能行動了，得設法去到市集找解藥幫他治療。


看不出這麼值錢的。

## 新野城




**藥鋪**　藥鋪掌櫃聽聞在博望坡林中住有一位自稱是「綠林居士」的老者，以前是位名醫，專長是解藥。

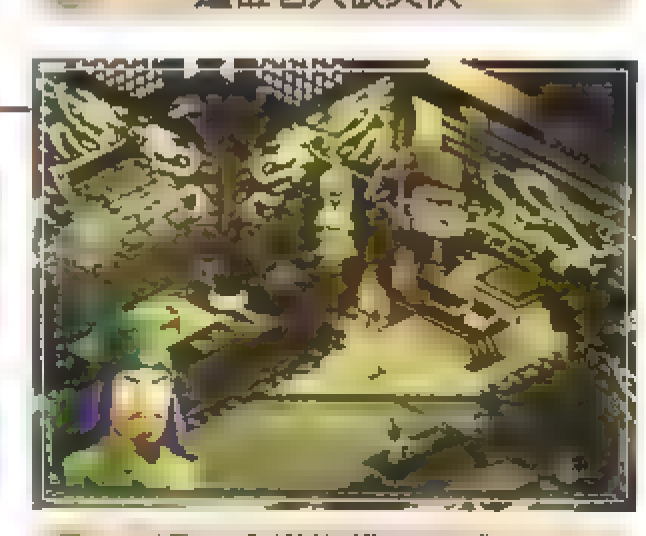
**博望坡七**　右上方山谷間的小屋前找到一名老者，他就是傳言中的綠林居士，志狼請他幫忙醫治孔明所中之毒，老人則給了一粒特製的解藥。( )


這位老人很爽快。

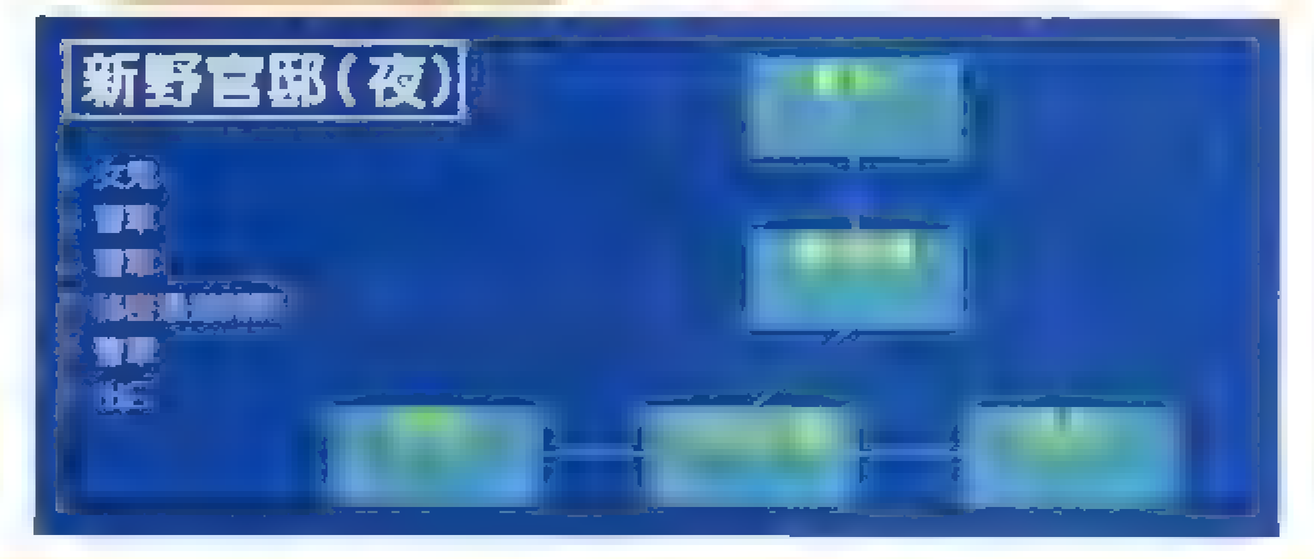
## 新野官邸

回到東院孔明房間內，將解毒聖藥交予婢女給孔明服下，孔明須臾即告甦醒，睡了這一覺，應該可以走了。

全員準備妥當並到齊之後，在大堂找到孫乾，這就預備出城並火燒新野。


這下會變得很緊張哦！

## 新野官邸(夜)



曹操大軍攻入新野城內時，意外發現城中空無一人；許褚下令全軍在城內紮營。曹仁對於孔明顯然太過於輕忽，認為孔明不足為懼…志狼躲在水塘後方，驚見會客廳前方出現孟覽兄妹的身影，看似被曹軍所擄，遂決定挺身而出…打死 名曹軍後，已然驚動了曹仁，許褚見是「龍之子」，當下要見識能耐，但志狼卻出乎意料表示投降，但請務必放過孟覽兄妹 人。曹仁料定志狼的盤算，而許褚則急欲動手…這一回要對付許褚和 名曹軍，許褚會施「天羅伏虎陣」，另有極強悍的絕技「狂怒」…


沒見過這麼愛打架的


陣式巧妙各有不同。

許褚敗後，曹仁食言並指曹操有令，不可放過劉備軍的 兵 卒…曹仁未動之際，志狼心想逗留無益，乾脆 決勝負！此時，曹軍已發現城內各處皆已竄起火苗，且火勢洶洶…曹仁一見又是火，這才恍然大悟又中了陷阱

曹仁威脅要殺孟覽兄妹時，伍真適時現身並殺了在場曹軍士兵，他不屑曹仁以人質相脅的作法，故轉對志狼保證會保護這對兄妹（伍真加入）。緊接著，要同時對付曹仁、許褚和 名曹軍…曹仁有「空明」絕技，許褚則已如強弩之末，不足為懼 只需以關羽的「 夫當關 絕技攻擊，並留意回復即可。（


戰況似乎頗淒慘。


這可不是開玩笑的

城內已成火海，除了東門外，其他三處皆不可逃；志狼聞言，決定要先走一步 曹仁見大勢不妙，催趕逃命要緊。曹軍走後，志狼轉對孟覽兄妹言道，動作務須快些，因整座新野城即將燒毀，志狼必須在十五分鐘內找到逃往城外的的隱藏出口，說完後，十五分鐘的時限已彷若迫在眉睫了。



## 火場逃生守則

1 在順利逃出城的過程中，有三場戰役是絕對必須的，一是在進入東院時的入口，二是進入涼亭前方的路上，三是進入西院通往出口的必經之路上。

2 除了這三場被迫的戰役以外，在場景走動時尚有隨機出現的敵軍，遇到這樣的情況，務須以「金蟬脫殼 計謀脫離戰場，如此才有足夠的時間逃生

3 此時的場景會出現大量的寶箱，除非時間多得用不完，否則建議別放在心上

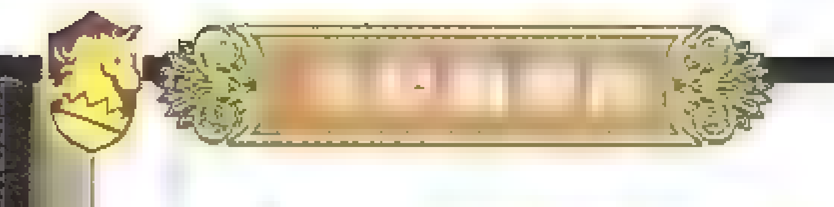
4. 倒數計時開始以後，應該多存幾個檔案，只要稍有一步不順，就乾脆取出存檔重新來過吧！例如，戰鬥一開始，我方主將即陷入昏亂、昏迷，這是極其不利的。

5 理想的逃生過程如下：直奔東院 戰鬥 跑向東院的涼亭前方 戰鬥 進入涼亭發現機關 走出東院 奔向西院 戰鬥 跑向左上方出口。


這樣的敵人哪躲得過


書房有女鬼指點迷津。


這是成功逃出的關鍵。



# 第五章 破凰之路





## 樊城官邸

志狼帶著孟獲兄妹進城後，到劉備書房見過劉備，叮囑早些回房休息。次日，蓮花指曹操派遣一名使者前來拜訪，要志狼前去一趟

。來使方飛虎於劉備客廳裡轉達曹操招降之意，劉備悍然拒絕，方飛虎臨走猶對志狼施了傳心術，不知是何來歷

孔明推算曹操真正用意，乃提議趁早離城，劉備算計唯有前往襄陽一途，但很難期待蔡瑁會友善對待，但無論如何，劉備也不願讓追隨他的百姓，就此落入曹操之手　孔明要志狼好生準備，待明日一早，於官邸前院找孫乾，然後在城外集合，一同前往襄陽



進入劉備書房，言語間似乎對志狼充滿愧疚之情，但仍吩咐他於準備完妥後，於明日一早前去找孫乾。

)

**襄陽城下**　劉備大軍到此，蔡瑁卻拒不開城門，並令弓箭手將人群驅走　志狼一怒將長戟射向城樓上警告

城樓上出現魏延，怒責蔡瑁乃賣主求榮」賊…孔明見時間無多，催促速離此地　志狼見魏延如此義氣，決定前去幫他，張飛和蓮花自告奮勇要協助志狼，劉備乃吩咐速去速回。

)

蔡瑁見劉備遠去，急速躍下城樓追殺，但遭志狼攔阻於城門口…蔡瑁只會　招「蔡氏刀法」，很容易獲勝的。

## 襄陽之野

魏延感謝義助之情，但因顧慮家中有事急待安置，囑請志狼小心後即離去，該趕去與劉備會合了。張飛與趙雲欲趕去保護路上的百姓，請志狼多保重



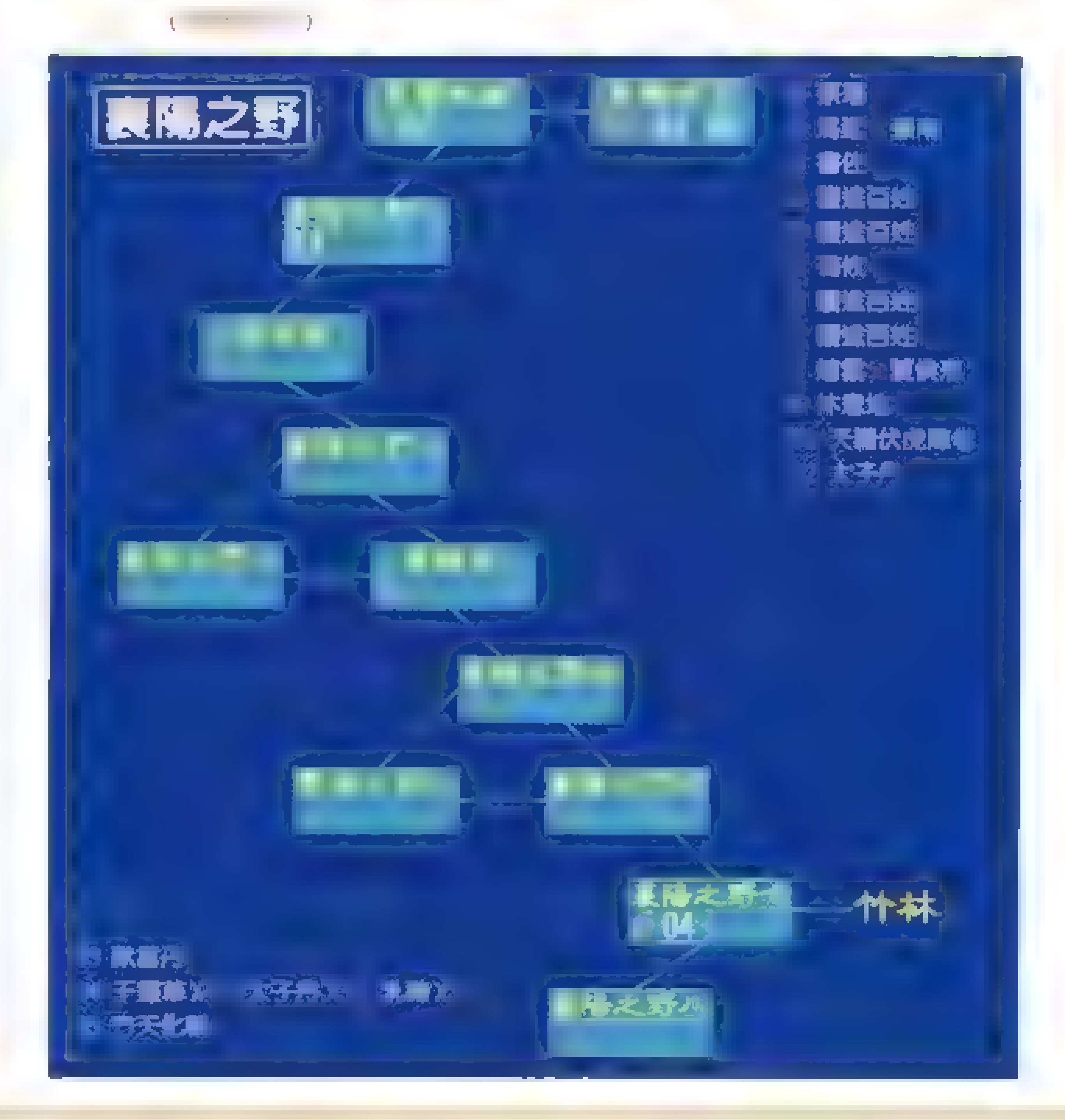
這是連番支線的結果。

小桔家門前有武器商、防具商，並有白英伯可購買補給品並休息　接著，在白英伯右下方的樹林發現有東西，這就是小桔父親所藏的吧；從林中搬出　口寶箱，內有「方天化戟」，這可是呂布所用的兵器啊

**襄陽城郊**　走至半途，後有馬延和張南追殺而來…張南的「千葉箭」會全體攻擊，且殺傷力頗大。

**楊家橋**　靠佐指百姓已被由楊亮豹騎的隊伍衝散，一路並見到他們埋伏在路邊，專劫殺逃亡的百姓，請志狼解救百姓吧。靠佐並交予補給品。

(　　　)




龍狼傳

**襄陽之野二**：此地有兩名百姓，當志狼一進入之後，百姓即會自行往另一頭的出口前行，但途中有虎豹騎會攔路劫殺；志狼的任務就是要趕在百姓之前去與埋伏的虎豹騎戰鬥，戰鬥結束以後，百姓才算是安全的脫險。但因虎豹騎所在的位置分散，故應在解決一處之後，立即往其他區域查看有無別的虎豹騎埋伏。判斷的方法可由出現的百姓人數為據，若是出現兩名百姓的話，也就意味有兩處埋伏點。



成功要訣在於「快」字。

攔路的虎豹騎與隨機出現的敵人大不相同，他們的實力更是強大，開戰後若是讓三名敵人連續攻擊的話，我方隊員有極大的機率會陣亡。（[illegible]）

**襄陽之野三**：這裡有[illegible]名百姓需要護送，比較容易成功過關。

**襄陽界**：途中遭遇荀攸，意欲請志狼一同回返曹營。志狼答以百姓正與劉備共赴難關，豈能背叛離開，荀攸遂與孟明留難志狼…



這話說得大義凜然。

**襄陽之野四**：這兒也有兩名百姓要護送，但也有兩處埋伏地點；解決較近的一處之後，必須立即往上攔截另一名虎豹騎。（[illegible]）

**襄陽之野五**：這裡雖只有一名百姓，但因志狼進入時，離百姓已有相當的距離，要趕在百姓之前截殺虎豹騎，困難度的確頗高。除了速度要快以外，還是快…（百姓若能平安脫險，志狼可得「静水」。）

**襄陽之野七**：進入後遇見趙雲，也是前來幫志狼的。（[illegible]）

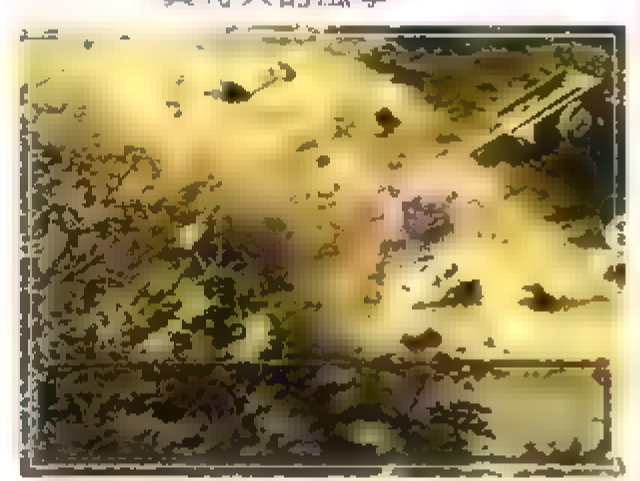
再往前瞧見夏侯恩率兵士搶劫路過男子，當場並殺了百姓，志狼上前，夏侯恩瞧出來人是「龍之子」，招呼兵士要殺了志狼領賞錢。夏侯恩的「靈霄劍」絕技可整體攻擊，且殺傷力極大，志狼最好能夠以「雲體風身」學會這項絕技，因為在勝過夏侯恩之後，會得到他所持的「青釭劍」，裝備之後，就能夠施展「靈霄劍」絕技了。

**襄陽之野八**：入口的士兵可提供休息功能；另有武器商、雜貨商。往休息地左方見到劉備和張飛，孔明將前往夏口去向劉琦商借援兵；志狼請求劉備撥數百兵力用以佈置陷阱，阻止曹操追兵前進。

次日，孔明於動身前往夏口之前，與妻子黃月英商議志狼臉上所露出的焦慮神色，諒是熟知未來之故，乃請她留住，再以「月之氏」來抑制天命狂亂的跡象。人皆已走盡，只留下提供休息的士兵，以及武器商和道具商而已。




**山路**：士兵指糜夫人和孫乾都走散了，孟覽請志狼放心去尋找糜夫人，他會帶兄弟去山崖上觀察敵人動向，志狼並請他製作一具特大的風箏。



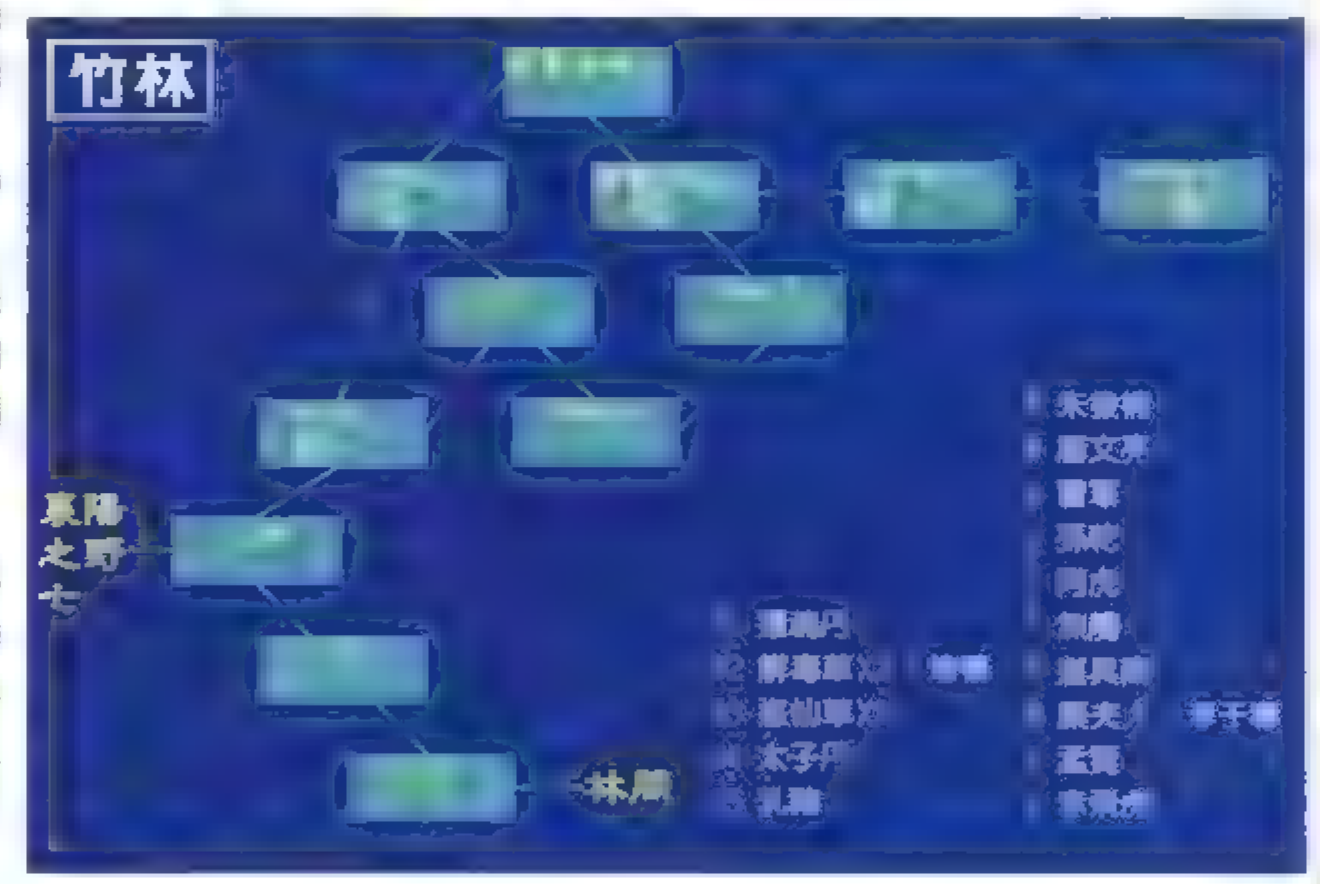
真可謂多事之秋。

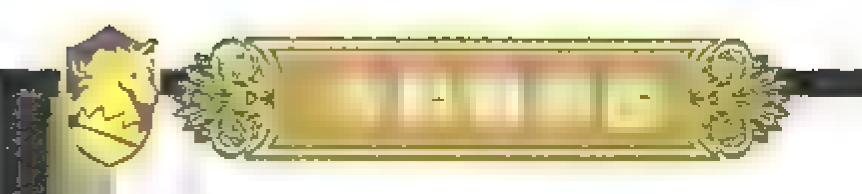
**竹林一**：林中碰見朱發楠，致贈千靈草。

**竹林二**：唐文亮於[illegible]個時辰之前，曾見過糜夫人路經此地，但前方有敵人的營地，不知會不會發生意外。（[illegible]）

**竹林五**：有個曹兵在此烤野食，但需十個木炭才能成事，並稱烤好以後可分食。志狼給他木炭，待他烤好以後卻換得一頓好打…打死曹兵可獨得燒雞 X20。

**竹林三**：由此方向可看到孫乾被曹軍所俘，但無路可通行，也許由其他地方可進入敵營。左上方有位男子，但一瞧見志狼就跑了，留下一地的貨物。





曹軍營地一：營區內到處有零散的曹軍，但警覺性很高，只要一靠近就會引發戰鬥。營地內再碰上阿虎，被曹軍硬拉來服勞役；被抓來時，此營將軍焦觸曾拿去了他的錢袋。志狼索性叫阿虎在此等候，自己去幫他想辦法。



一碰上就要開打的。

曹軍營地二：焦觸正在打算要抓劉備升官發財時，志狼卻闖了進來，看來美夢要泡湯了…焦觸會施「混天巨斧」絕技，勝後取回「錢袋」；另救出一名士兵，獲贈「無縫天衣」。

竹林三：繞經曹軍營地到此，孫乾果真是被擄來，打敗曹軍後，孫乾才告獲釋，也急著要去追趕劉備。（烤乳豬X5）



曹軍怎都是這副德性。

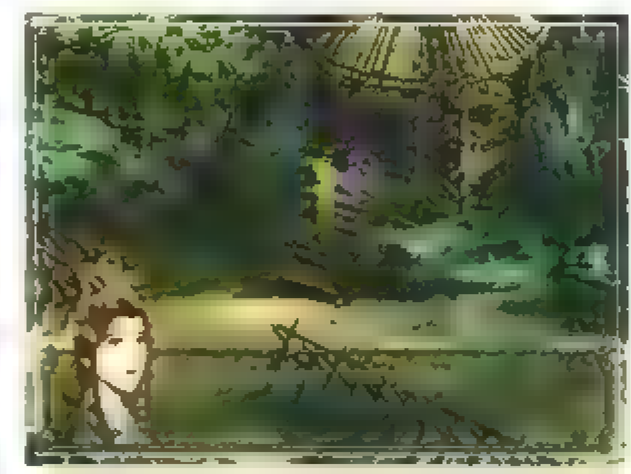


這把巨斧還挺嚇人。

曹軍營地～　將錢袋交還給阿虎，他終於可安心的離開此地，並做回老本行了。

竹林七：北邊河岸有位逃生的客商，因身上所攜帶的貨物太多而求售，並提供休息。（建議此時多買些補給品，尤其是回復內力的千靈草，以及全體回復生命的太子丹，幾十個都不嫌多的。）中間亭子找到糜夫人，她的腿受傷，需要休息一會兒，但志狼則憂心敵人恐將旋即追來。正說著，淳于導已經現身了，下令誰殺了「龍之子」便是頭功…

接下來，淳于導所分派的近十撥士兵，會陸續由糜夫人所在亭子前方的木箱堆周圍出現，志狼必須守護在木箱堆附近，端視哪邊出現的士兵較接近，就必須移位去擋住敵人並展開作戰。若是讓任一方的兵士靠近糜夫人，那就會導致任務失敗的。成功擊退近十名士兵以後，淳于導便會親自上場，同樣的必須趨身迎戰才行。淳于導會施「隔山打牛」絕技。在這一陣連番攻擊當中，補給品的耗用極其驚人，故應事先備妥。



被老劉遺棄的糜夫人。



趙雲保護皇嫂是有根據的。

危機解除以後，趙雲請糜夫人儘速離開此地為宜，糜夫人為志狼親手縫製了衣裳，因此來此希望能親手交予；志狼聞言，不禁又想起母親，此刻似乎已有些明白「使命創造命運」的涵義了…趙雲見此地危機四伏，急著要護送糜夫人返回劉備部隊；志狼則與他互道保重，他也該去找孟獲了。（隊員全部離隊）

丘陵　孟獲指著遠處漸漸逼近的曹軍給志狼愛報最新情況，接著士兵報稱風箏已做妥；志狼拿起風箏，意指要前去設法拖住敵軍，隨即乘風箏御風而下…

山崖：赤飛虎與虎豹騎隊長眼看志狼乘風箏落地，立即對志狼展開攻擊…接著，赤飛虎可要試試志狼功力囉…真是邪門，志狼由於自身力量消失而慘敗，赤飛虎則指他已中了催眠術，當即詰問劉備一行此刻何在…

山崖上的孟獲與士兵瞧出志狼神色有異，遂決定下去搭救志狼，而敵人的軍隊也已開始行動了…孟獲與士兵趕抵志狼身旁，意欲保護「龍之軍師」，但卻立遭赤飛虎所殺…志狼已中了赤飛虎「回願忘我」之術；詎料孟獲並未死絕，他拼死要護住志狼，卻終究難逃赤飛虎的毒手…

志狼此刻正陷入昔日與真澄在一起的回憶當中，但卻隱隱有股聲音在等待他回來，原來是死去的孟獲與士兵，隨即真澄又催他速由夢境醒來…志狼已漸漸恢復了生息，自身上的「龍之項鍊」又再度放出光芒…

赤飛虎正欲趁此良機取志狼首級，不意志狼卻猛地甦醒；為了因他而死的孟獲和士兵，他絕輕饒不得赤飛虎…五虎神終也敵不過「龍之子」，志狼如今可真狠了心，不容赤飛虎苦苦告饒，當下斬去她的首級…

志狼雖然很想將孟獲帶回妹妹愛琳身邊，但此刻卻必須追趕虎豹騎，現在唯一能做的，就是保護死者的家人，就算殺敵也不會再陷入迷惘了…志狼走後，司馬仲達現身並喚出赤飛虎，原來志狼尚且置身在赤飛虎的幻術暗示之下，適才所殺不過是虛幻的赤飛虎而已！她表示已遵照仲達指示，在「龍之子」的心中埋下了「破凰」的種子…仲達驚訝志狼在短時間內，力量竟變得如此強大；可惜他越是強大，離「破凰」之路也就越近了…

龍狼傳

## 長坂坡

河岸一　此間再遇上白英伯，這應該是最後一次提供服務了。

長坂坡四：虎豹騎隊長正要下令格殺蓮花與愛琳時，志狼適時趕上阻止…愛琳發覺志狼眼神有異，蓮花見狀，心裡則驚異志狼此刻眼神，竟與仲達神色相仿…



已經進入破凰之路的志狼。

志狼於頃刻之間，已然快速殺盡在場的六名虎豹騎隊長，另一頭則出現劉備身影，張飛對於志狼大開殺戒也感不解，經過蓮花一再的呼喚，志狼這才回復些許意識，但不理解自己究竟做了什麼。仲達的聲音於此時傳進志狼耳際，意謂這才是志狼真正的自己。



幻境的變化很難解釋。

志狼聽聞後，逕自尋聲而去，隨即又身陷於幻境中…仲達邀請志狼加入行列，以結束這場戰亂並完成霸業，但志狼則悍然斥責，並指自己並不與仲達相仿，更不會幫助任何人完成任何野心的…在場的數名虎豹騎隊長又再度開始變幻身形…

最後一場戰鬥於焉展開，敵人總計有三撥攻勢，每一場敵我雙方都維持三人上陣的態勢，戰鬥中如有傷亡，則自動由其他隊員遞補，直到無人可上場為止。

| |
|---|
| 第一場：淳于導、石柳、曹仁 |
| 第二場：荀彧、荀攸、夏侯惇 |
| 第三場：許褚、赤飛虎、司馬仲達 |






仲達是最終的敵人。

敵方在戰場上維持最久的，自然當屬仲達了，以志狼的「狂怒」絕技攻擊，會收到較佳的效果。別再吝惜身邊之物了，有得吃、有得補，就盡管使用吧！

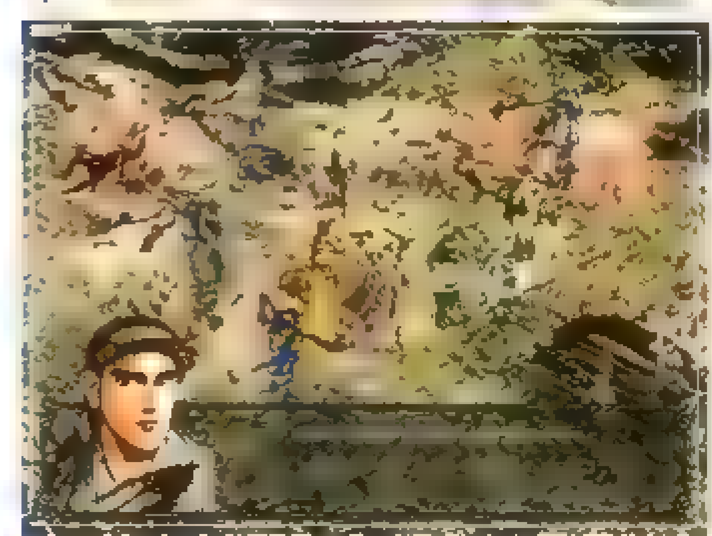
戰鬥結束後，志狼彷彿又回到了現實，在場見他發呆的數名虎豹騎隊長乃一哄而上，但卻連遭殺紅了眼的志狼一一斬殺…左慈出現點昏了志狼，並將他揹回到現實裡的長板坡…

左慈指出，志狼因係中了仲達的「破凰」之術，現已處在昏迷狀態，且體力也已耗盡。左慈亦不知在先前那一刻裡，在志狼的思想中究竟發生了何事，恐怕唯有他自己知道了…也許在那一霎間，志狼已經作出生與死的抉擇。無論是志狼的能力，或是「破凰」之術，那都已經超出左慈的理解範圍了。

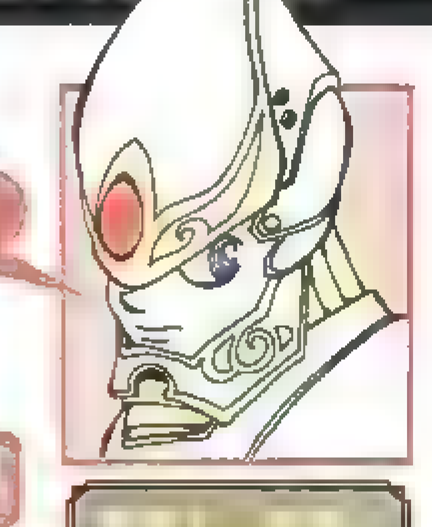
左慈叮囑速將志狼搬上車裡，他此刻最急迫需要的就是休息；孔明則[illegible]曹操的人馬隨時會到，應該即刻展開行動…

(完)





大家都可以回家了。



# 閃擊點行動 紅軍之怒

## 任務1 困難度：簡單 Red Hammer



▲跟隨隊友攻上燈塔

### 任務簡報

帶領蘇聯弟兄在拂曉時刻進行第一波攻擊，確保主力登陸部隊的安全。在西岸有一座燈塔必須先占領下來，假如遭遇到平民的抵抗，你可以適度的反擊，但不能射殺沒有武裝的旁人，不要浪費任何彈藥。

### 任務目標

一、前進並佔領燈塔
二、若遭到任何抵抗，在所在位置進行防禦
三、防禦敵人的進攻並守住加油站，再登上卡車執行原任務
四、一旦肅清該區域，推進到主島並加入正在攻取Tyrone小鎮的Borisu隊




### 過關流程

首先在A處登陸，跟著隊伍往B處的燈塔前進，在燈塔前會遭遇一批持著各種武裝的平民，肅清他們後聯合裝甲部隊佔領燈塔等待BMP登陸。繼續往西邊前進，[redacted]跟部隊一起登上卡車往Tyrone出發，上車前別忘了補充一些彈藥。



▲突擊加油站裡的民兵

卡車來到了C處，可以看到一個滿佈敵人的加油站，跟隊員一起下車解決加油站裡的敵人。好不容易清光這裡的敵人，又收到情報敵方將從北邊大舉來襲，於是趕快躲在加油站北邊的草叢，幹掉那一大群來襲的民兵。

守住加油站後回到卡車，一路開到南邊D處的「Tyrone」鎮，沒想到這個小鎮的民兵武力如此強大，Borisu隊死傷殆盡，我方只好帶著剩下的隊員攻入該鎮。由於鎮裡民兵都躲在建築物裡，先命令小隊隊員在鎮外找掩護，然後自身單槍匹馬闖進城鎮，先幹掉廣場上所有的村民，再從窗戶射殺屋裡的三名槍手便可過關。

## 任務2 Occupation

困難度：簡單




### 任務簡報

你從位於Tyrone的基地出發，往北到Meaux清光通訊中心的敵軍，再來是Saint Phillippe的軍事會議與新兵訓練中心，並盡可能找出這些恐怖份子躲藏的所在。最後記得攻佔北邊的機場。

### 任務目標

一、找到位於Meaux的通訊中心並鎮壓該處的反動勢力

二、打斷位於Saint Phillippe的民兵會議

三、攻佔並守住民兵的訓練中心

四、守住機場

五、找出樹林裡的民兵躲藏處

### 過關流程

首先從A處的Tyrone小鎮出發，跟著部隊往西北來到B處的Meaux小鎮，清光這裡的士兵後依自己喜好拿取鎮中央木箱的各種彈藥，跟著部隊往北邊C處的Saint Phillippe。前往Saint Phillippe途中會遭遇一些零星的民兵和一部吉普車，讓我方部隊慢慢推進將他們解決掉。路上有一間小屋裡面也有不少彈藥。

還沒進入Saint Phillippe前，先將部隊留置在鎮外，自己偷偷潛入，用手榴彈炸死城鎮中央守在門口的那四名士兵。任務成功後我方會派卡車運送部隊過來補充，讓我方受傷隊員接受醫療。

帶著所有部隊往東南方前進，在D處的樹林裡會遭遇到敵方的攻擊，原來這裡就是民兵的躲藏處，別忘了拿裡面的RPG，等一下會派上用場。繼續往E處的訓練中心前進，清光入口處的幾位民兵，順利佔領訓練中心。最後讓所有士兵上卡車，開著卡車前進到E處的機場，這裡會有一輛T-55，派火箭兵去炸掉他，失敗就自己出馬。清光這裡所有的敵人後佔領機場後過關。

## 任務3 Babysitting?

困難度：簡單




### 任務簡報

Cuba將軍有一個很要好的朋友今天坐船抵達此處，你必須送她到Montignac與該處的直升機會合。你將由東岸的港口附近出發。

### 任務目標

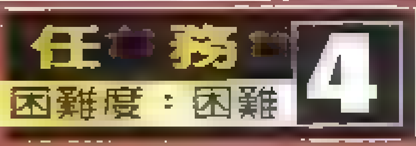
一、保護Angelina準時安全的抵達Montignac與機師會合。

二、卡車已被摧毀，找替代的交通工具到Montignac。

### 過關流程

出發點在A處，上卡車駕駛座，Angelina就在旁邊，跟著前方卡車開，速度千萬不要太快，並小心閃避來車，一旦出車禍就玩完了。來到B處會遇到敵人偷襲，第一輛卡車會全毀，幸虧你把車子開到房屋後方。立刻下車躲在草叢裡，清掉被毀卡車旁的敵人，然後回車上拿AT4從後方打掉旁邊那輛T-55。

由於你的卡車故障，因此你必須找一部交通工具來載Angelina，附近一座小屋旁有一輛上鎖的卡車，小心幹掉卡車旁的民兵，然後到另一個房屋內向屋裡的市民拿鑰匙，上卡車後回去載Angelina，繼續往C處的Montignac前進。途中你會經過民兵駐守的Entre Deux，你可以把車停在一邊，進去清光他們再通過，也可以從旁邊繞過去，不要跟他們起衝突。只要安全的把Angelina載到Montignac的直升機坪旁，讓她登上直升機就可以過關了。



# 任務4 Repulsion

困難度：困難

## 任務簡報

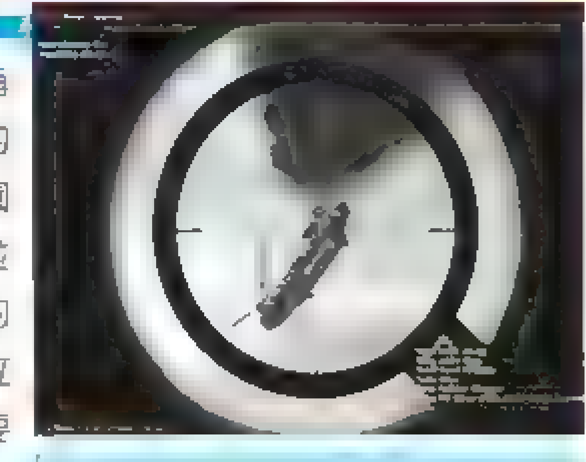
首先要協防Saint Pierre鎮，情報指出美軍的特遣隊可能會在從這裡的海灘入侵，你必須抵禦並摧毀他們。

## 任務目標

一、在村莊裡防禦敵人的攻擊
二、不要讓這些敵人脫逃
三、回Levie基地報告

## 過關流程

這關時間有點緊迫，你要帶領僅剩的部隊抵禦來襲的美軍。首先把所有部隊帶到屋子旁邊花園的B處的草叢，命他們在此趴下找掩護並留在該處，逐一擊退從兩輛直升機下來的美軍和傘兵。等清完第一波的敵人，你立刻到原先的A營帳內拿火箭筒，小心不要被直升機看見，然後在營帳靠營火的出口等，不久後會有一輛載滿敵軍的卡車過來停在C處，趁他們還沒停好時，一發火箭就可以殺死所有車上的美軍。


▲用火箭筒將直升機擊落

比較麻煩的是那兩輛直升機，其中一輛會不斷的盤旋；先回去營帳裡補充火箭筒，然後幹掉盤旋的那輛，再從後方打掉停止不動的那輛。瞄準螺旋槳的話，一發就可以摧毀一輛運輸直升機，不過通常要兩發才能將它打下來。在攻擊直升機時，除了要小心避開直升機的砲火，還要注意有沒有殘餘的敵人偷襲。一旦清光剩下的敵人，我方就會有一卡車的部隊過來支援，這時你要命令所有剩下的隊員上車，然後把車子從D處的路開往Levie基地便可過關。




# 任務5 Beachhead Assault

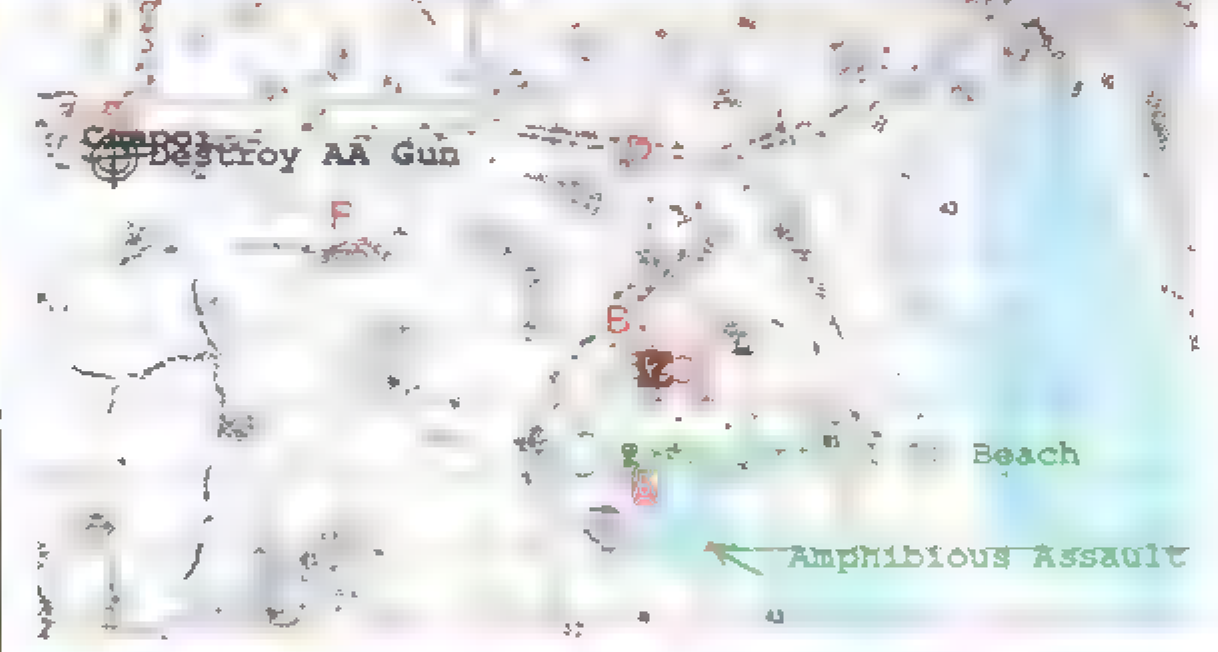
困難度：困難

## 任務簡報

接下來要開始進軍美軍的核心—Malden島了。你必須帶領一支小隊搶灘，並消滅所有的北約部隊。最好能拿下海灘北邊的高地，才不會受制於人。

## 任務目標

一、消滅海灘附近所有的敵人武力
二、摧毀在Chapoi的AA砲
三、撤退回海灘





▲幹掉防空的AA砲

## 過關流程

一開始我們會在A處登陸，讓隊員先往右走到海灘旁的那堆草叢裡找掩護趴下，然後自己往B處的山上走，從上方協助我方隊員狙擊下方所有的美軍。清光海灘上的所有美軍後，帶著隊員來到C處乘上卡車，彈藥不夠記得找BMP補充，或者從敵人身上撿也可以。

駕著卡車開到D處的岔路後往西走，這裡會碰到一個落單的美軍，提早下車把他幹掉。接著來到E處Chapoi的敵方陣地，這個陣地防禦相當森嚴，同樣讓我方隊員找草叢掩護你，狙擊掉所有鎮上的美軍，但小心避開AA砲。打光美軍後找火箭筒兵摧毀AA砲，假如火箭筒兵已陣亡，就自己撿火箭砲來用，打掉AA砲後對方會派坦克過來，趕快藉著建築物的掩護撤退，在F處會有一輛機槍悍馬，可以狙擊掉上面的美軍將悍馬搶過來，讓所有隊員上車後開回海灘過關。

# 任務 6 困難度：中等 Under Fire

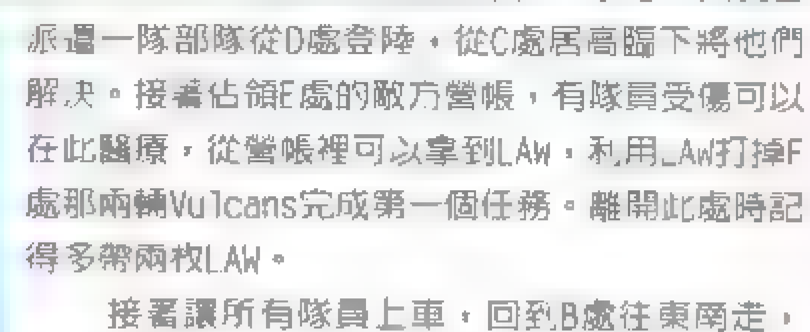
## 任務簡報

雖然我們在Malden遭到一些挫敗，我們一定能夠打敗這些頑強的美國佬，不過由於失去了一些主要的岸邊道路，對我們的計畫造成嚴重的阻礙。這些道路被海岸外圍的那些戰艦封鎖住了，由於戰艦太靠近地對空的那四部火神砲，我們無法派出SU-25來炸掉這些戰艦，因此我們需要你來摧毀這些火神砲。

## 任務目標

一、摧毀兩座火神砲
二、摧毀另外兩座火神砲
三、回Houdan基地報告

## 過關流程



我方的出發點在A處的Houdan，載著隊員往南開至B處，再轉往東方，先把部隊埋伏在C處，幹掉東面巡邏的敵人，敵方不久就會派遣一隊部隊從D處登陸，從C處居高臨下將他們解決。接著佔領E處的敵方營帳，有隊員受傷可以在此醫療，從營帳裡可以拿到LAW，利用LAW打掉F處那兩輛Vulcans完成第一個任務。離開此處時記得多帶兩枚LAW。

接著讓所有隊員上車，回到B處往東南走，到G處就先把卡車停下來，派兩名隊員躲在這裡的草叢裡守著，因為等一下會有四名士兵從背後過來偷襲。其他隊員一起從高處狙擊H處的敵方基地，先清光基地裡的敵兵，再從左右兩邊用LAW轟掉那兩輛Vulcans，小心敵方士兵跑去射重機槍，一定要先將機槍陣地裡的士兵幹掉。

成功轟爆這四部Vulcans後，用卡車載著所有隊員回到A處基地報到，基地就會派出SU-25來轟掉岸邊的那艘戰艦。

# 任務 7 困難度：中等 Picking Up The Pieces

## 任務簡報

Malden的美軍比我們想像中強大，把我方的部隊打得七零八落，正當我方緊急撤退時，你所乘坐的卡車竟然遇到美軍的戰車！雖然你在千鈞一髮跳車逃生，但整車的人都犧牲了。你必須趕緊聯絡位於Lolisse的我方基地，但不能直接衝回基地，因為這個區域附近到處是美軍，你必須先回到Houdan。

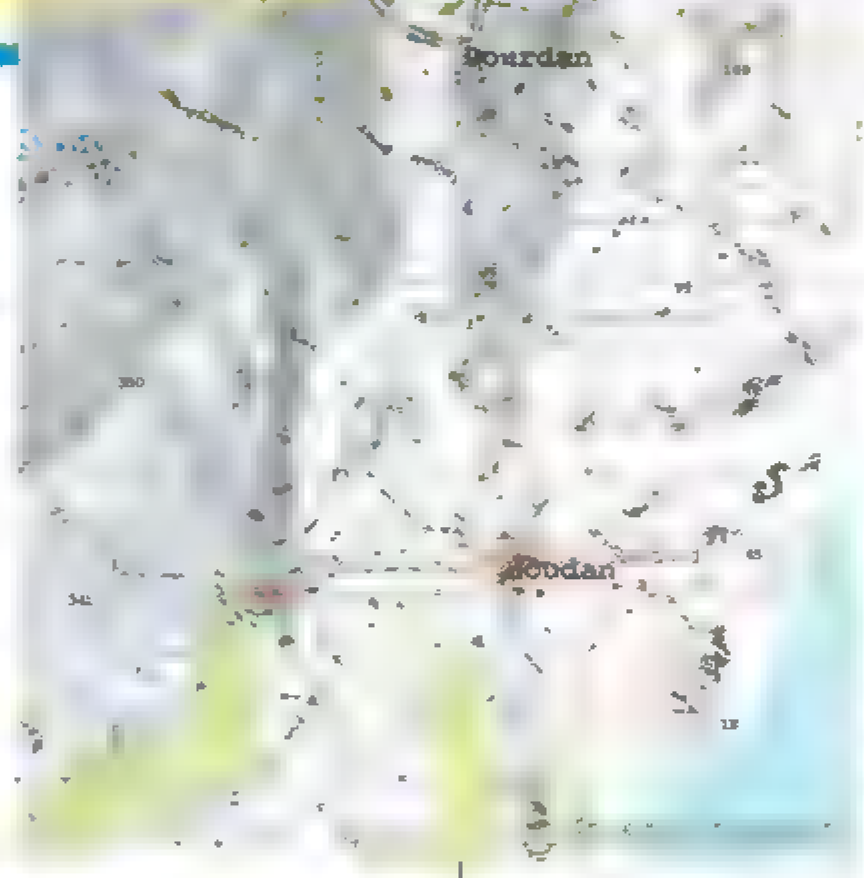
## 任務目標

一、回到Houdan並使用無線電來聯絡位於Lolisse的我方基地
二、想辦法修理T-72
三、回到Houdan修理坦克
四、往北前進並消滅所有你看到的美國裝甲部隊
五、保護維修車，不要浪費這個得來不易的資源

## 過關流程

首先沿著路旁的樹林往北跑，盡量藉著樹木來掩護，若聽到槍聲立刻趴下，打開地圖尋找敵人的所在。沿路會有幾個零星的敵人，在靠近A處的Houdan時還會有兩個，應該都可以輕易地解決。

進入Houdan後發覺裝甲部隊已經被殲滅殆盡，只剩下一個劫後餘生的坦克駕駛員Yevgeni Rebrov，原來他們遭到敵方坦克的伏擊，敵方坦克在攻擊Houdan往北走，部隊則往東，看來他們正要攻擊我方的補給中心。而我方坦克只剩下Yevgeni Rebrov的T-72還能動作，但也損壞得差不多了，於是你威脅Yevgeni Rebrov跟著你一起往北方阻止敵人，但首先你們得修好T-72。

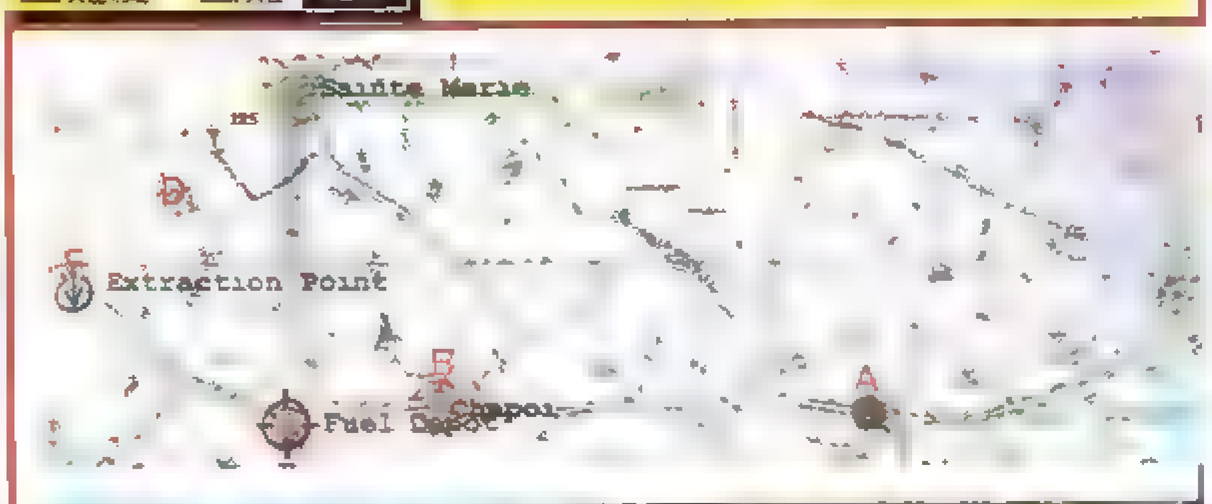



命令Yevgeni Rebrov留在該處，然後獨自前往B處的補給站，先躲在草叢裡清光補給站前的五六名美軍，進入補給站後會遇到另一個倖存的同志，跟他一起搭上補給站的維修車，將維修車開到A處的T-72旁修理T-72。這名士兵會留在這兒固守，你則命令Yevgeni Rebrov進入坦克當駕駛員，自己則當指揮官。進去後先到維修車旁維修坦克，再把坦克沿著路旁往北開。在C處你會看到四部美軍的M60，偷偷沿著右邊的樹叢接近，然後切換到砲手，瞄準坦克上方，將坦克一個個打掉。

將每一輛坦克打爆後（不打爆無法完成任務）收到A處的訊息，有敵方的裝甲部隊入侵，立刻開坦克回到A處，先找維修車修復坦克，然後幹掉Houdan南方入口處的M60。這時還會有輛M60衝進來，轟爆後結束任務。

## 任務 8 Tank Rescue

困難度：困難




### 任務簡報

美軍正在後面窮追不捨，我們必須殺出一條生路。你截聽到一群剛被美軍擄獲的蘇聯坦克隊員所發出的求救訊號，而你將是這些隊員的希望。

### 任務目標

一、救出被困住的坦克隊員
二、從加油站奪回被擄獲的坦克
三、抵達撤退點
四、次要目標：摧毀美軍在Chapoi的坦克和部隊

### 過關流程


▲攻佔加油站時小心躲在背後的敵人

我方的起始點在A處，必須先繞過B處的Chapoi到C處救出困在那兒的坦克隊員。由於Chapoi佈滿強大的敵方，對於沒有砲手的你會很吃虧，因此先由A處直接越過山丘來到C處找到這些坦克隊員，並派一名坦克隊員加入你的坦克當砲手，其他隊員則登上屋旁的PV3S卡車。在帶維修車攀越山頂抵達C處的時候，要盡量遠離B處的Chapoi，否則一定會被該處的M60打得落花流水。

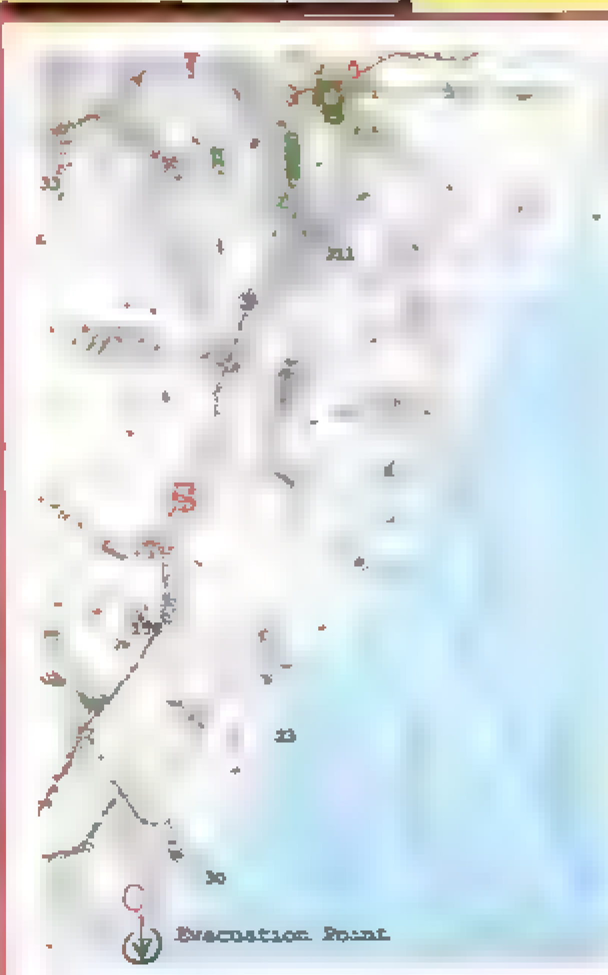
將維修車與PV3S留在C處，然後開著坦克到D處，這裡會有一個狙擊手小隊，不先幹掉的話卡車根本過不去。一路往E處的加油站開，盡量避開B處的M60，等清光E處的機槍塔與M60，確保路面安全後便可以叫維修車與卡車過來，記得我方坦克受損時要立刻回維修車旁維修。

在加油站的兩輛我方坦克後面還會躲著一名美軍，奪得坦克後立刻讓卡車上的坦克隊員上車，並利用我方的維修車和加油站裡的補給車來補給彈藥，整備完成後把維修車留在後面，九個人乘坐三輛坦克往B處出發。雖然這裡有相當多的M60與步兵，但根本就不是我方三輛坦克聯合部隊的對手。淨空Chapoi的敵人後便可完成次要目標。最後帶著我方所有隊員來到F處的撤退點過關。


▲加油站裡的M2機槍要先除掉

## 任務 9 RearGuard

困難度：中等




### 過關流程


▲友艦竟然把坦克乘員留在岸上自己先溜了

這一關一開始就是一場硬戰，我方三輛坦克要保護部隊往南轉進的撤退點，但在起始的A處敵方會有一堆的M60從北邊追過來，甚至還會有一台M1A1，我方的坦克要把它們全部消滅掉，並盡可能的降低坦克的損傷。清光這裡的坦克後，立刻跟著我方部隊往南走，沿途會再遇到兩輛M60，陸續把它們處理掉就可以完成第一個目標。記得連自己的坦克計算在內，至少要留下兩部坦克，否則等一下會很麻煩。

來到B處與我方部隊會合，這裡會有一些敵方的士兵，用機槍將他們解決掉。接著繼續往下推進來到C處的撤退點，我方的船隻已經在此等候了，你必須先叫另一輛坦克的三名成員登上岸邊的Shilka，一旦卡車運載士兵過來，美軍就會派出五六艘Mark II PBR從海上逼近，眼鏡蛇直升機也會從空中偷襲。這時你要負責處理海上的Mark II PBR，眼鏡蛇則交給Shilka來料理。全部消滅後，我方的撤退部隊將順利離開，但卻把坦克的成員遺留在岸上。你只好帶著同伴在島上繼續逃亡的旅程。

## 任務 10 Maroonеd

困難度：中等

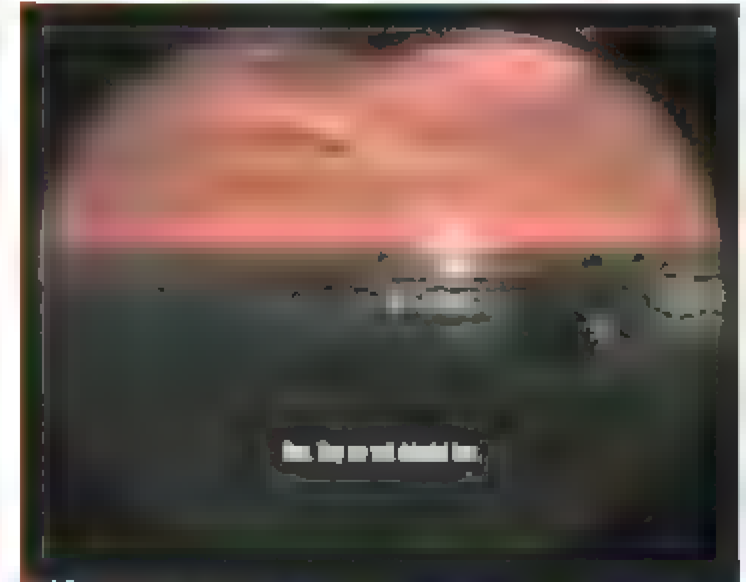



### 任務簡報

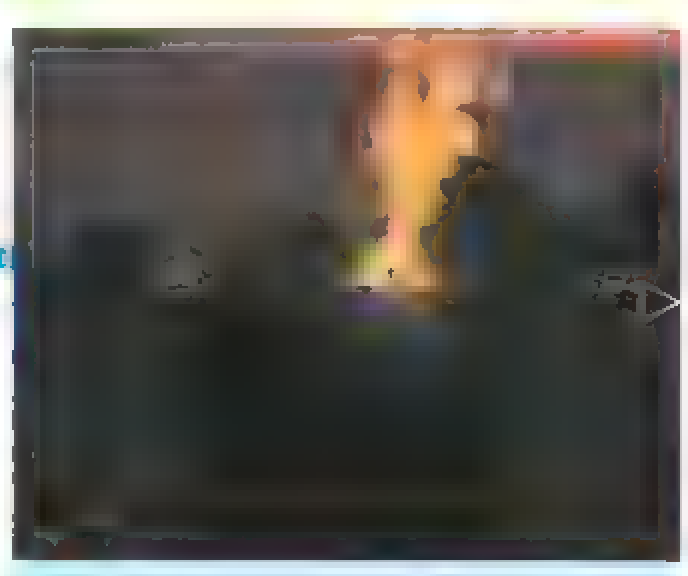
為了要逃離Malden，你唯一的選擇只有來到蘇聯的空軍基地，找找看有沒有可以利用的交通工具。其他的倖存者已經見散敵了，只有 個勇敢的年輕士兵願意與你一同出生入死。你必須想辦法去與你的同志一起逃回Everon。

### 任務目標

一、潛入空軍基地裡尋找交通工具
二、摧毀火神砲好讓直升機能順利起飛
三、摧毀東南方美國機場裡的飛機



▲這就是停靠我方直升機的空軍基地



▲清光營火旁的美軍可以拿到火箭筒

### 過關流程

你的出發點在A處，先讓同志留在那兒，自己先來到B處的營火旁清光這裡的三名敵人，其他巡邏的美軍會陸續回來，藉由夜色的掩蔽一一將他們幹掉。接著在營火旁的軍火堆中拿取LAW火箭筒，至少要拿兩顆火箭，跟同志一起來到C處的蘇聯基地，這裡除了不少士兵外，還會有兩座火神砲，讓同志躲在後方的草叢掩護你，自己也找個好地方躲起來，先一一清光基地裡的美軍，再用LAW摧毀那兩部火神砲。接著就可以進去開直升機了，自己先上去，派同志進來當砲手。登上Mi-17(不過螢幕上顯示的是“Su-27”)時要小心基地裡殘餘的士兵。

在蘇聯基地東南方D處有 個美軍基地，接下來必須將基地裡的直升機全部解決。這裡沒有防空砲或火箭兵，你只要從遠處用自動盤旋慢慢開過去，盡量壓低直升機，就可以用機上那堆火箭把機場夷平了。記得要把所有的直升機都摧毀掉才能過關。

### 任務簡報

終於是時候逃出這個鬼地方了，你必須保護這些部隊來到撤退點，大家只能把希望寄託在你身上……

### 任務目標

一、摧毀從La Riviere追捕我們的坦克
二、確保我方成員平安的上船
三、立刻擊落攻擊直升機，並摧毀美國的船隻，讓我方的船可以順利離去



◀用坦克砲轟掉進逼的船隻



# 任務 11 困難度：困難 Grounded

## 任務簡報

雖然你成功的摧毀直升機，但卻被地上的火箭兵擊中油箱，被迫降落在機場附近，你必須前去基地偷取油罐車，盡快幫直升機加油並登機，並救出在Arudy附近孤立無援的Nikolai小隊，再飛向島嶼南方。

## 任務目標

一、偷取卡車，幫直升機加油並起飛
二、與維修卡車會合來維修直升機
三、在裝甲部隊抵達Arudy之前摧毀它們
四、救出Nikolai小隊
五、在裝甲部隊抵達燈塔之前摧毀它們
六、使用直升機安全的飛離島嶼



▲必須要進入這個基地偷開油罐車




## 過關流程

我們的直升機就停在A處，一下飛機周圍就會有好幾個美軍，利用直升機的掩護將他們一個個處理掉，然後帶著隊員坐上一旁的吉普車。等吉普車來到B處後下來，讓同志在後方掩護你，自己則攻入C處的基地。

爭空基地裡的敵人後坐上油罐車，載著隊員回到A處機場，沿途會有幾個攔路的敵軍，不用管他們直接衝過去，到了直升機附近找草叢停下來，然後幹掉一個個聞風而至的美軍。把油罐車停在直升機旁邊，坐上直升機便可以加滿油料起飛。記得讓同志當砲手。



▲到信號彈所在解救我方的士兵

接著把直升機開到D處進行維修，這裡會有臭蟲，成功維修之後直升機會直接墜毀，因此你在開到維修點之前最好能飛高一點，就算墜毀時只要選取Retry並立刻設成自動駕駛就可以成功了。維修完成後你必須到E處攔截敵方的裝甲部隊，這是最難的部份，先從遠處鎖定火砲，摧毀火砲後再盡快摧毀M60與兩部M1A1，不要用自動駕駛，善用來回盤旋的方式來攻擊，不能讓它們有機會抵達Arudy攻擊我方的部隊。彈藥要省點用。

接著來到F處運載Nikolai小隊，再到G處攻擊這裡的裝甲部隊，同樣先摧毀火砲，其他的就好辦了，全部摧毀後來到南方燈塔就可過關。

## 任務 12 困難度：中等 Assassination

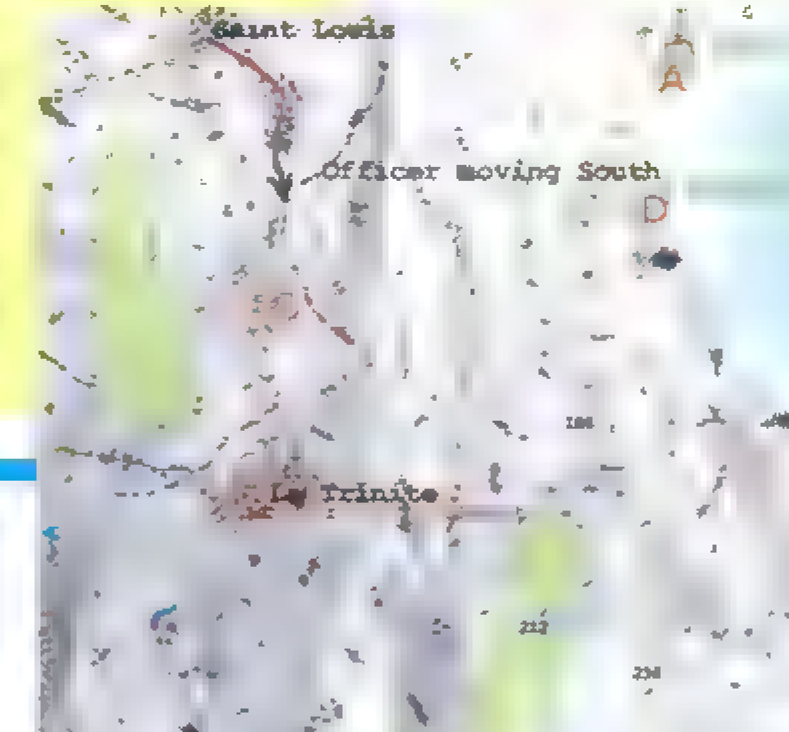
### 任務目標

一、暗殺從St. Louis出發的軍官
二、暗殺在La Trinite的軍官
三、暗殺從Dourdan出發的軍官

### 任務簡報

回到Everon的基地後，古巴將軍親自召見你，表揚你的英勇表現，並把你分發到特種部隊。情報指出三個美國軍官正要開會計畫，準備對Everon發動攻擊，你必須阻止會議的舉行。

這次你將被送到Malden的東岸，好讓你滲透進會議舉行的地點—La Trinite。其中一位美軍官員已經在此待命了，另外兩個正分別從北邊的Saint Louis和南邊的Dourdan趕過來，你或許可以在他們出發前截住他們，或者直接在La Trinite守株待兔。你必須至少除掉兩個官員，一旦你完成任務，到撤退點與我方接應部隊會合。




### 過關流程

從A處上岸後，先來到B處，這裡會有一隊的美軍，其中一個身上有LAW，在這裡等一會兒，幹掉陸續過來的敵人，不久後會有一部APC經過，用火箭筒幹掉APC，來自St. Louis的傢伙就搞定了。

接著往南走，用狙擊槍從遠處陸續清光C處La Trinite外圍的士兵，然後繞到東南方等著，不久後來自Dourdan的APC會從南邊的小路過來，一樣一發LAW將他解決掉。第二個La Trinite的軍官打不打都無所謂，他位於C處東南方的小屋內，旁邊會有兩個士兵守著，把他們全部清光後就可以開著屋旁的那輛吉普車，大大方方的回到D處的撤退點過關。

## 任務 13 困難度：超難 Alamo

### 任務簡報

由於美軍的進逼，位於Everon的蘇聯部隊決定暫時撤退。你的任務是擋住敵方對Montignac的攻擊。幸好你有一段時間來佈署你的部隊，抵禦來自南方的敵人。善用無線電命令你的隊員來佈署坦克陷阱，也可以使用無線電告知指揮中心防禦是否建構完成。




### 任務目標

一、抵禦第一波的攻擊
二、抵禦第二波的攻擊
三、抵禦第三波的攻擊
四、抵禦第四波的攻擊

### 過關流程

這一關一開始我們就要用拒馬和炸藥展開基地的防禦線，首先命令屬下在各關鍵地點安置地雷和炸彈，然後安排拒馬讓敵方坦克必須繞道而行；怎麼安排都無所謂，比較重要的是那三個彈藥箱，尤其是第二個裝有AT4的彈藥箱，一定要放在城鎮隱密又方便拿取的草叢裡。等安置好後通知無線電，到傍晚時敵方就會展開進攻。兩個火箭筒兵必須安置在交通要地，其他的隊員記得要躲到城鎮北邊。

攻擊前一定要先去拿取AT4火箭筒，第一波攻擊是一輛M1A1，只要先用炸彈炸過，再一顆AT4應該就可以搞定，小心從坦克上下來的敵人。第二波的三輛M60比較難纏，除了一定要用炸彈先炸掉一個外，另外兩輛跟它們玩捉迷藏，從遠處慢慢的用AT4轟掉。每轟掉一隻記得要立刻回去補充彈藥。

第三波攻擊敵人會從北邊空降幾名傘兵，並從南方派遣兩輛載滿士兵的APC過來攻擊。傘兵交給北邊防守的隊員即可，APC一出現就要立刻用AT4轟掉，不要讓裡面的隊員有下車的機會。至於第四波的四輛M60，一定要趁他們還在南方的上坡上時帶AT4先轟掉一個，另外三個再回到城鎮慢慢跟它們玩捉迷藏。假如受傷的話記得到營火旁醫療。

全部擋住後，敵人會派遣兩輛M1A1過來，這時你的AT4也該用完了，趁他們過來以前立刻帶著我方隊員坐上來接應的直升機，上機前小心躲在樹林裡偷襲的傘兵。



## 任務14 Under Order

困難度：簡單

◀兩車的平民在我方的伏擊下無一倖免

### 任務簡報

美軍攻佔了Everon北部，並持續從南方派遣部隊來固守他們的領地。其中一隻部隊將會在今早通過Meaux。你的小隊必須到達Meaux並與Ivan小隊會合，然後伏擊這支美軍部隊，不要留下任何一個活口。

### 任務目標

一、次要目標：美軍剛佔領了一座廢棄的醫院，解放他們

二、抵達Meaux並設下埋伏

### 過關流程

出發點在A處，首先我們要到B處的醫院，沿途會遇到一些美軍，當然不是你們這些特種部隊的對手。來到B處並沒有什麼森嚴的戒備，幹掉駐守當處的兩名士兵與巡邏的美軍任務就達成了。



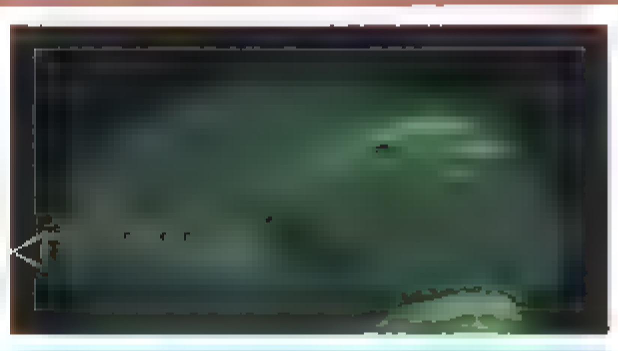

接下來要到C處的Meaux，可以考慮坐醫院旁的吉普車去，在途中又會遇到一隊美軍，下車把他們全部清光。來到Meaux與Ivan會合後分別駐守東西邊，雖然我方發現過來的部隊中大多是平民，但古巴將軍還是殘忍的要我們把他們消滅掉，雖然你不從，但其他人仍奉命行事。結果兩車的平民無一倖存。



▲攻下這裡的野戰醫院

## 任務15 Dark Path

困難度：中等



▲反抗軍的領袖竟是你的朋友

### 任務簡報

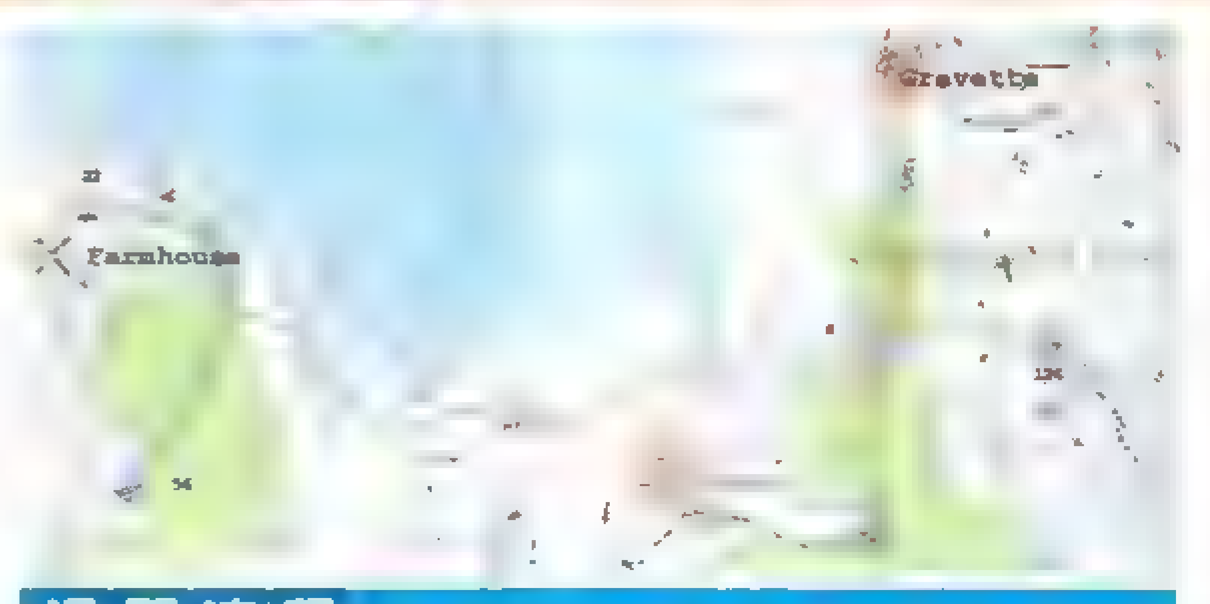
古巴將軍殘忍的命令與援軍遲遲未至，讓你開始懷疑上司的決策，也讓上司開始懷疑你的忠貞，現在他們給你一個彌補的機會。情報指出北約將領們將與本地反抗軍的領隊會面，你必須從附近滲入殺掉將領，然後來到廢棄的農場，在這個會面的地點暗殺掉反抗軍的領袖。

### 任務目標

一、消滅第一個北約將領

二、消滅第二個北約將領

三、來到農場，找到反抗軍領袖並殺掉他




### 過關流程

這關你要孤軍奮戰，起始點在A處，必須先到B處暗殺這裡的軍官。這裡大概會有十來個敵軍防守。記得換一隻比較好用的槍。接著你要到C處的營火暗殺第二個軍官，絕對不要坐上B處的吉普車，因為在B處與C處的途中會有幾個敵方特務，在吉普車上只會成為他們的活靶。小心沿著D處與E處的樹林繞過去，在C處外圍會有很多巡邏的士兵，狙擊軍官之前要特別注意。

幹掉第二個軍官後乘上營帳旁的悍馬車前往F處的農莊，由於悍馬防彈，只要注意別被M60逮個正著就可以了。F處周圍防禦的民兵也不多，進入屋子準備暗殺時，你竟然遇到一個熟面孔．．．

## 任務簡報

原來反抗軍的領袖是你以前的同事，他發覺古巴將軍有問題，並從莫斯科的朋友中秘密得知原來古巴將軍才是國家的背叛者。於是你決定協助反抗軍來對抗古巴將軍的軍隊，直到蘇聯派遣正規紅軍來支援為止。

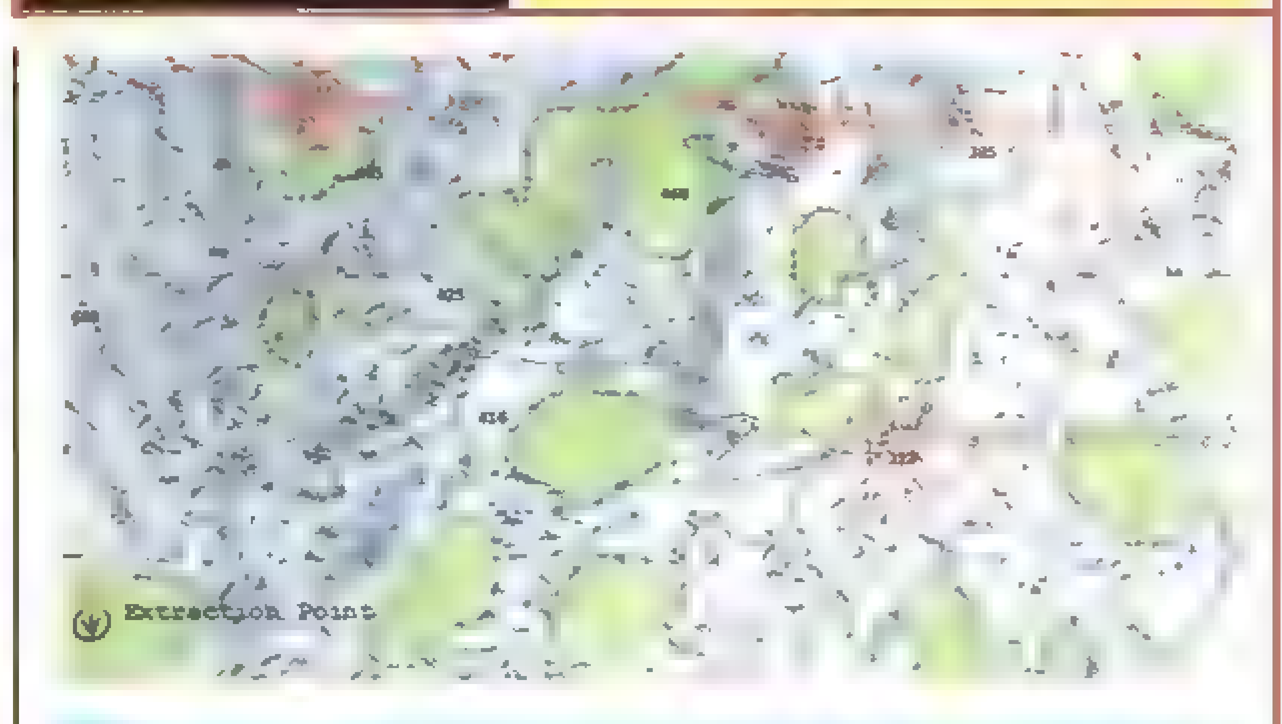
這回你空降至Kolguje，準備削弱此處的蘇聯部隊，你將從敵方基地南方的樹林出發，必須同時摧毀這裡的燃料庫和彈藥庫，然後移動到東邊摧毀第二座加油站，接著消滅東南邊基地裡所有的直升機。最後來到南方的撤退點撤退。

## 任務目標

一、摧毀北邊基地裡的燃料庫和彈藥庫
二、摧毀東邊基地裡的燃料庫
三、摧毀直升機
四、回到撤退點

# 任務16 Rage

困難度：困難



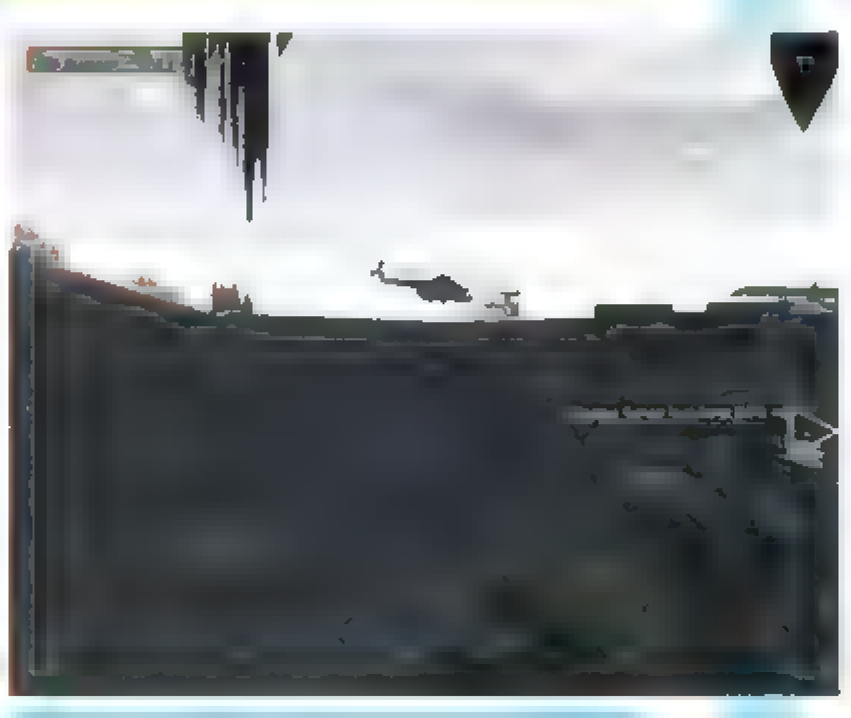

## 過關流程

你跳傘後降落在A處，第一目標是B處的敵方基地，途中會遇到一隊蘇聯部隊，來到B處後先從南方高地逐一射殺基地裡面和兩方入口的士兵，以及東邊入口旁的M2機槍。然後再從西邊潛入基地，這段期間敵方的卡車會不時從東邊入口進來，不能被他看到，否則警報會響起，敵方也會派直升機過來支援。

進入基地後到處安置遙控炸彈，除了加油站和彈藥庫外，包括坦克和卡車都不要放過。遙控炸彈不夠就去彈藥庫裡拿，安置完畢後從西邊入口出去引爆，一引爆警報會響起，立刻在C處的停機坪放置遙控炸彈，然後躲到南邊的樹林，等直升機一降落立刻引爆。

在前往基地D的樹林中就可能會遇到敵人，這裡的基地附近由於沒有高地可供狙擊，只能先打掉入口處與巡邏的士兵，再從入口攻進去，藉由基地內草叢的掩護清光坦克附近的敵人。清光基地內的敵人後，先到基地內的兩輛坦克中間與E處放置各放一顆遙控炸彈，然後撿一把火箭筒，從基地外轟掉油罐車引爆油槽，這時會有一輛直升機登陸在E處，基地裡也會衝出坦克隊員來乘坐坦克，一旦直升機即將降落就立刻引爆炸彈，同時幹掉坦克與直升機上的所有成員。臨走前別忘了帶著狙擊槍與火箭筒。

最後的目標是F處的直升機基地，這個基地很適合狙擊，只要趴在北邊的高地上就可以一一打掉入口處那一大群敵軍。清光外圍的敵人後先去多撿一些火箭筒，然後從高處轟掉基地裡的BMP和Shilka，接著攻進去打發基地裡剩下的一兩名隊員，再用遙控炸藥或火箭筒把兩台直升機摧毀，然後回到G處的撤退點過關。沿途小心路上的坦克和敵人。



▲趁直升機降落時炸毀它



▲從高處先用火箭筒打掉Shilka



▲這就是古巴將軍的同志愛人Angelina

## 任務17 Insurrection
困難度：簡單

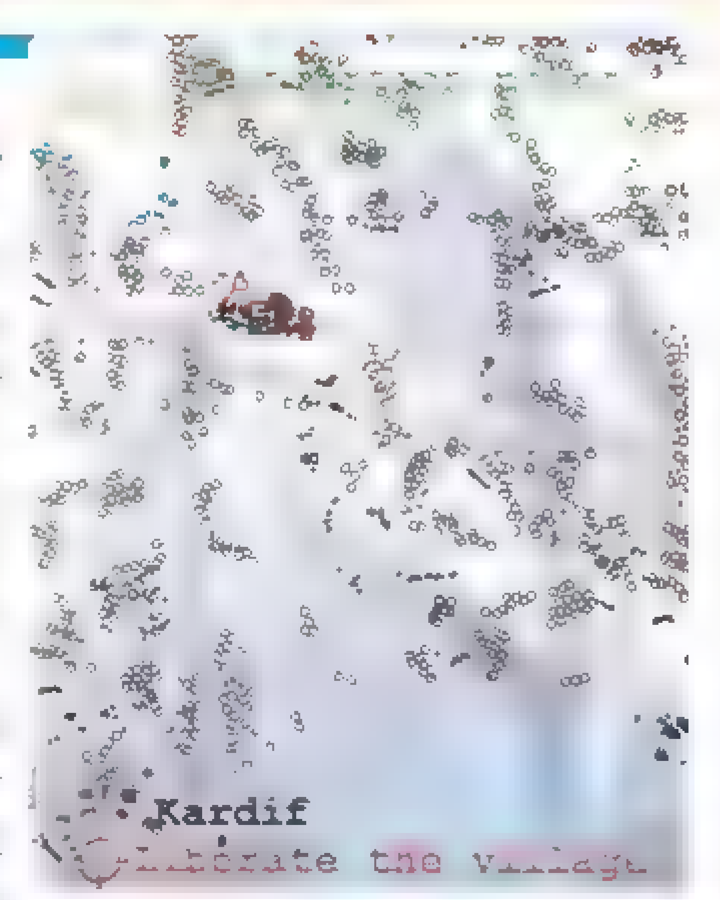
### 任務簡報
Kolgujev的游擊隊並不像Everon的對手一樣組織嚴密，他們的人數十分稀少，這群隊想要回到海邊的村落，但卻沒有什麼武裝，因此你必須從老巢去手上"借"一些裝備來用用。

### 任務目標
一、為你的小隊在基地裡找一些武器
二、裝備完成後，帶著小隊來到村落
三、將村落攻佔下來


▲這就是我們的彈藥庫

### 過關流程
我方一開始就在基地A的旁邊，跟同伴躲在山上一起清掉基地周圍的敵人，然後將同伴留在山上，自己偷偷從入口處的BMP與士兵旁邊溜過去，進入基地後第一個任務就完成了，同伴會自動幫你幹掉入口處的士兵與BMP。離開時記得多帶一些火箭筒或遙控炸彈。

接著跟游擊隊員一起來到南方B處的村莊，先一起清光村莊裡與海灘附近的敵人，再用火箭筒或遙控炸彈幹掉裡面那輛T-72，把所有敵人消滅後就可過關。




## 任務18 Savior
困難度：中等

### 任務簡報
美軍終於大舉反攻蘇聯最後的根據地Kolgujev，你第一個任務是肅威所有美軍進攻區域的蘇聯部隊，然後摧毀該區域裡的三座蘇聯主要設施，內陸補給站、兵工廠以及西部的指揮中心，找到岸邊的補給站，裡面的遙控炸彈可以有效的協助你摧毀敵人的直升機。

### 任務目標
一、協助美軍的進攻
二、攻下內陸補給站
三、摧毀兵工廠裡面那兩輛T-72坦克與Mi-17直升機
四、暗殺西部指揮中心裡面那兩名軍官

### 過關流程
我們的出發點在A處，B處的敵方基地裡有一輛T-72和T-80，先讓其他隊員在外面等，你偷偷摸進去清光坦克前的蘇聯隊員，然後與兩名隊員登上T-80，自己當指揮官，另兩名隊員則登上T-72當駕駛員與砲手，就可以浩浩蕩蕩的出發了。來到C、D兩處的海灘，都會有坦克和敵方的士兵，利用我方坦克從遠處將它們全部幹掉，在E處會有一個維修車可以維修坦克，這裡也有一輛T-72，臨走前不妨把它們全部炸光。

來到F處的內陸補給站，這裡有不少坦克在恭迎大駕，尤其那兩輛T-80，一定要在第一時間內幹掉他們。摧毀之後不要太嗜殺，用機槍慢慢掃光裡面的士兵，但留下彈藥車與維修車來修復補給坦克。有些士兵躲在深處，坦克打不到的話不妨下車來打。這個補給站裡面有一輛T-80，把我方T-72裡的兩個成員換上去。

兩輛T-80一起往G處出發，這個哨口有一輛維修車，清光哨口的士兵後可以順便修理一下。接著開到H處的兵工廠，從遠處就可以轟掉防守這裡的兩部T-72，再轟掉旁邊的直升機完成任務，清光裡面和樓塔上的士兵後也可以善用兵工廠裡的維修車、補給車和救護車。最後把坦克開到I處，清光這裡的小兵和小坦克，直接用Heat彈頭轟掉建築物過關。



## 任務 19　困難度：超難

# Race Against Time

### 任務目標

一、救出在15分鐘內救出Sergei

二、兩個人都要回到撤退點



### 任務簡報

反抗軍的領袖，也就是你的朋友將在15分鐘後被槍決，他正被囚禁在一個基地裡，一旦你把他救出來後，你們兩個都要毫髮無傷的來到撤退點

### 過關流程

由於本關有時間限制，因此在初期絕對不要嗜殺，首先在A處的出發點讓後面兩個隊員坐上你的T-80，一路往北開，在B的岔路往西走，來到C點又折回東邊那條路，其中敵方的坦克與飛機會不斷的攻擊你，不要與它們交戰，只顧拼命的往目的地前進，就算受傷也無所謂。

等到D處，立刻把坦克開近森林，然後和隊員一起衝進森林裡，一路往北穿越森林來到E處，先清光外圍的士兵，派隊員在外面駐守，自己則衝進去救首領。小心幹掉Sergei周圍的兩名特種部隊與一名火箭筒兵，用彈藥堆裡的遙控炸藥炸掉BMP，記得一接觸到Sergei要馬上派他到一邊等候，否則到處亂跑的Sergei很快就會成為槍靶子。

讓Sergei拿取他的武器，然後與Sergei一起坐上基地裡的Shilka，開出去大開殺戒，順便打下惱人的Mi-17。接著離開Shilka，帶著所有隊員沿著森林回到撤退點，途中F處會遇蘇聯的軍隊，清光他們可以拿到不少好武器。靠近撤退點的地方也有兩部BMP，用搶來的RPG一一將他們解決。盡量走林間小路，回到G處的撤退點後便可過關。

## 任務 20　困難度：簡單

# Hidden Agenda

### 任務簡報

你必須喬裝蘇聯士兵混進港口，然後神不知鬼不覺的炸掉油罐車、兩輛BMP和彈藥箱。一旦你引爆炸彈，美軍和反抗軍的聯合部隊會大舉進襲。此外你必須俘虜對古巴將軍忠貞不二的兩名指揮官

### 任務目標

一、偷偷的放置炸彈

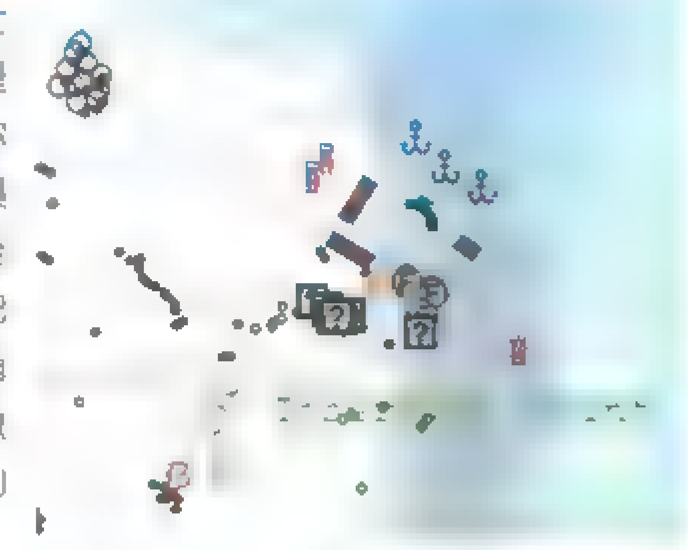
二、摧毀三個目標

三、聯絡美軍展開攻擊

四、想辦法逃離島上

### 過關流程

這一關你會打扮成蘇聯士兵，因此大可放心的在基地A裡到處裝置炸藥，沒有人會認出你的。首先在油罐車、兩輛BMP與彈藥箱上各安置一顆炸藥，然後不斷的去彈藥箱拿遙控炸彈，把遙控炸彈散佈在基地的每個角落，連外圍都不要放過，至少放個十來顆。放完後回到B處的山頭草叢處，先啟動美軍的炸彈，再引爆遙控炸彈，假如安置得宜，基地裡應該不可能再有活口了。



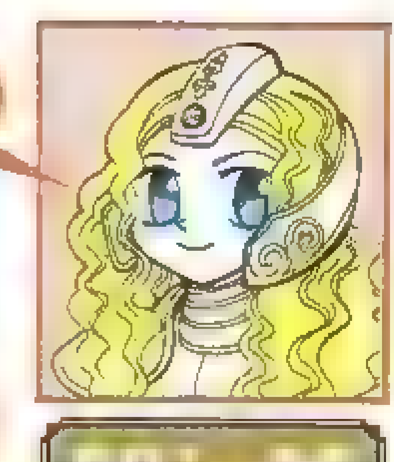
這時立刻用無線電聯絡美軍攻擊，而蘇聯的船隻也會下來幾個軍官，記得不要攻擊沒有武器的軍官，跟著美軍一起進去，衝過去俘虜那兩名指揮官登船，便可以結束遊戲。

▲在安置炸藥時你差點被認出來



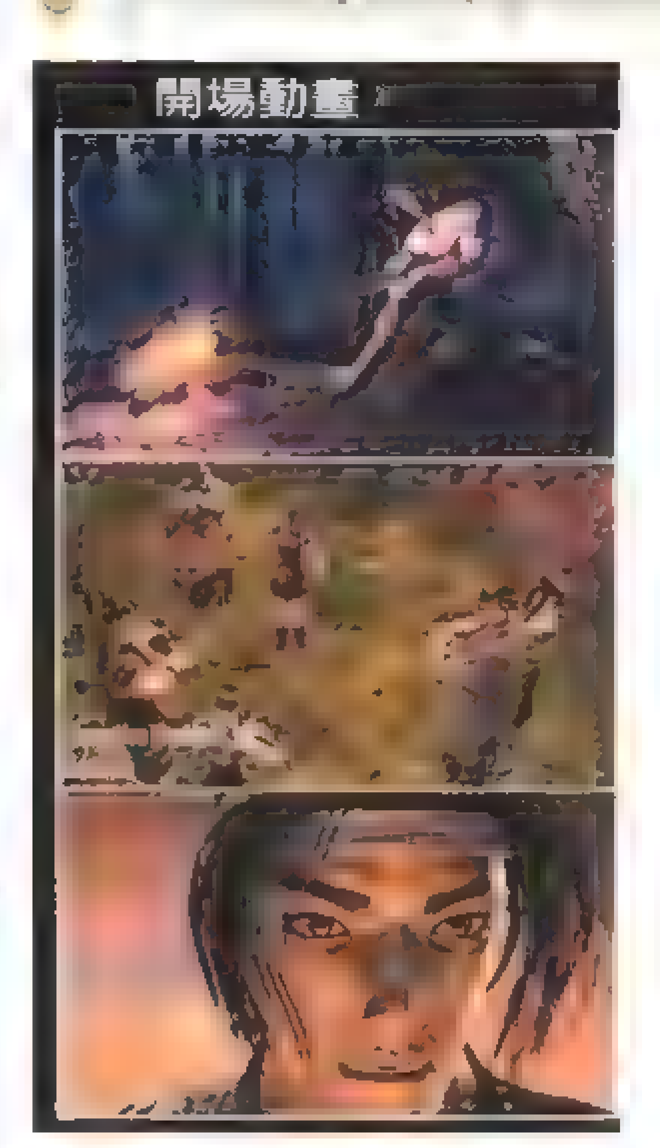
▲炸藥的威力把基地炸得七零八落

# 笑傲江湖2外傳之東方再起 劇情攻略



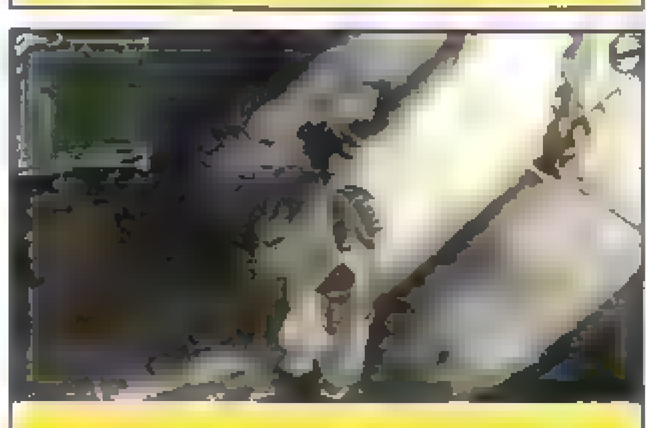


開場動畫



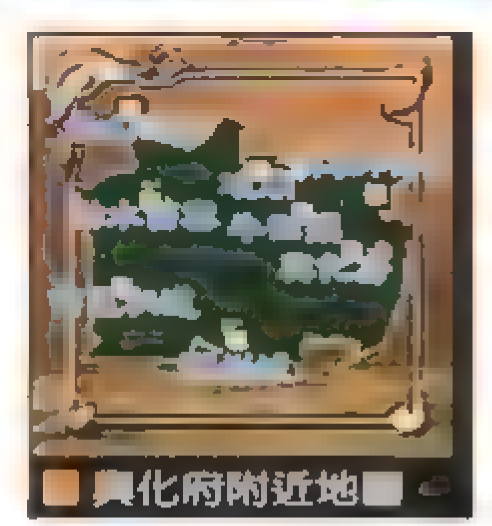


▲牛田鎮村民前來請求李童協助對抗入侵的倭寇。



▲鎮上有許多寶箱可找到不少好東西。

## 第1章 牛田鎮初遇香彌



興化府附近地圖

自從李童定居在興化府後，就隨同陸教習在武館中教人習武。這天，一名從牛田鎮逃出來的村民倉皇地來到武館，一見到李童便下跪請求他相救；原來距離興化府不遠處的牛田鎮，正遭受倭寇侵略。在李童離開興化城之前，可在城內搜尋到一些物品或金錢。

當李童來到牛田鎮後，發現已經遲了一步；不過李童卻見幾個人影閃過，於是他決定到處看看有何線索。當他進入客棧二樓搜尋過各房間並準備下樓時，卻赫然發現樓下有數名忍者身影，於是連忙追上去，並與她們展開戰鬥。戰勝後另一名女忍者（服部香彌）出現阻止，並向李童說明牛田鎮慘案並非她們所為，但是李童完全不信，兩人一言不合打了起來。

### 《戰術指導》女忍者、服部香彌

此戰是開始以來的初次慘烈戰鬥，由於李童此時的能力不強，與兩名女忍者比鬥稍嫌困難，因此玩家在進入牛田鎮之前，先在附近練練，將李童的等級升到6級以上再進入牛田鎮。由於接連著兩場戰鬥，因此在進入「福壽客棧」前先存檔一次。至於接連此戰後對付服部等級與此二名忍者差不多，因此也不難應付。



▲李童與女忍者對打。

戰敗後女忍者轉身離去，李童認為她們出現在此絕非偶然，決定跟蹤她們。當李童跟蹤她們來到附近的一間破廟時，出現另一批忍者襲擊她們，在正義感的驅使下，李童毫不猶豫地現身幫助服部香彌對抗。

### 《戰術指導》風魔忍者

此時敵方共有三名風魔忍者，但我方也增添了服部香彌協同作戰，不過服部香彌的攻擊力與生命值都不高，很容易被對方擊敗，此時可使用續命丹協助她復活

好不容易將幾名風魔忍者擊敗後，李童向女忍者詢問事情的來龍去脈，女忍者說出她的名字叫服部香彌，在父親服部半藏的指使下來到大明中土；原來德川家康從一些傳聞得知豐臣家的餘黨偷偷地來到中土，於是命令服部半藏調查事情的真相。由於服部香彌傷勢不輕，李童決定先帶她回興化城武館療傷。

回到武館安頓好服部香彌之後，陸教習告訴他日前從一些鏢師的口中，得知在少林寺前有不少倭寇集結；李童得此消息之後，立刻前往少林寺。


遊戲類型 角色扮演　研究製造所 昱泉國際　發行流通所 昱泉國際

## 第2章 少林寺迎戰蒙面客

李童來到少林寺山門前，見到數名行蹤鬼祟的倭軍，李童上前制服這群小兵。不過就在李童將二名扶桑士兵擊敗後，突然傳來一女子警告聲音，原來有敵人在背後偷襲！




### 《戰術指導》扶桑士兵

由於接連著有兩場戰鬥，最好在進入少林寺之後立即先存檔。二名扶桑士兵的攻擊力並不強，以李童目前的功力來說不難對付。第二場戰鬥同樣有二名扶桑士兵，擊退方式同前。

擊退倭軍後，李童向兩位出聲警告的師太道謝，得知她們正是恆山派掌門定閑與其師妹定逸，她們正巧也來到少林寺，定閑也從李童的招式中，瞧出他所施展的正是少林武功。

進入少林寺後才知方丈正巧遠遊，李童便準備在寺中休息數日等方丈回寺。不過當他回廂房準備休息時，卻聽到從定閑與定逸的房中傳出奇怪的聲響，出門準備查探時與一名從師太房中奪門而出的蒙面客，李童將他攔截下來與他展開戰鬥。

### 《戰術指導》黑衣蒙面客



▲李童將殺害兩名師太的黑衣蒙面人攔截下來。

黑衣蒙面客的攻擊力比起前面的敵人來說強上許多，因此在進入廂房之前最好先存檔一次。

蒙面客脫逃之後，李童趕緊進廂房查看兩位師太的狀況，發現定逸已經毫無生命跡象，定閑則以最後一口氣將一枚從兇手身上取得的指環交給李童，要他別讓少林寺蒙冤。此時他的師父方證大師正好帶著令狐冲前來拜訪定閑與定逸，李童為了避免產生誤會趕緊離開少林寺，並順著犯人逃走的方向追查而去。

## 第3章 野店廣場仗義相助

李童一路追查兇手的下落，來到了少林寺附近的曲園野店，正好看見幾名凶神惡煞般的流氓地痞正在恐嚇一對老夫婦，李童見光天化日下竟有如此囂張的行為，立刻上前助一臂之力。

### 《戰術指導》地痞流氓



▲武功高強的老者出招試探李童的功夫。

三名流氓功力不強，與其他嘍囉的功力相當而已，因此很容易解決，不過由於其後另一場戰鬥較難應付，至少在戰鬥中要記得存檔一次才值

流氓們落荒而逃後，老婦人向李童表達感謝之意。李童得知他們的女兒湘雲被這群凶神惡煞的地痞擄走一事，毫不猶豫地答應救出他們的女兒。就在老夫婦離去之時，一個不知名的老者忽然向他襲擊而來！



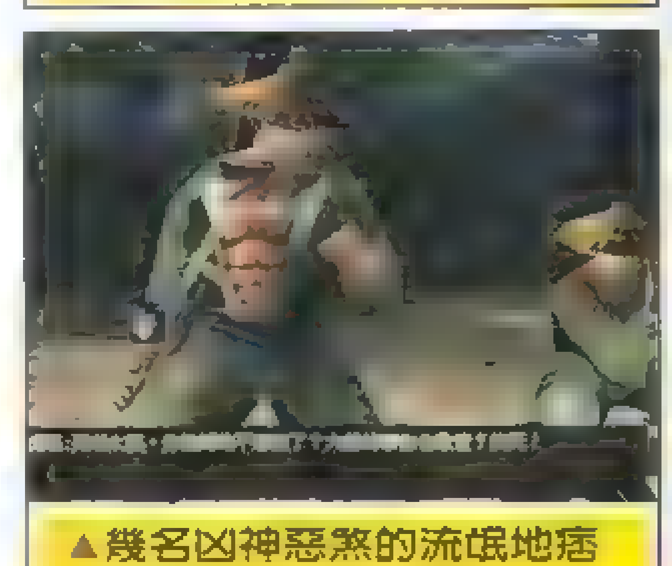
▲在少林寺前見到數名行蹤鬼祟的倭軍。



▲李童向出聲警告的師太道謝。



▲定閑師太傷重不治。

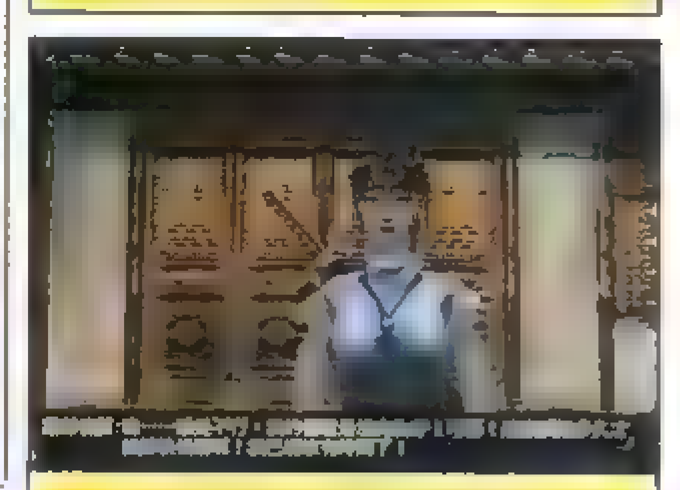


▲幾名凶神惡煞的流氓地痞正在恐嚇一對老夫婦。

▲將神像推開後出現一條密道。



▲數名地痞流氓在密道盡頭出現。



▲傷勢未癒的服部香彌執意離開。



▲昏官不明究裡便將李童打入大牢。



▲服部香彌正巧與衙役領班張邦遇個正著。



▲府役統領帶兵前來捉拿李童。




破廟密道地圖

### 《戰術指導》莫大

此位不知名的人物可難應付了，不但攻擊力強且招招凶狠，最好在上一場戰鬥中存滿limit值，以絕招來對付他。

打勝這名武功高強的老者後，李童從他的對話中研判，他正是當今衡山派掌門莫大！由於莫大在江湖中也是個可以主持公道的大人物，李童便將少林寺發生的慘案及關於指環之事告知莫大。莫大見此指環心中已有了個底，不過為了不冤枉好人，莫大承諾扛下調查此事之責。在離去之前，莫大告知李童，他要找的那群流氓都聚集在興化城郊的一處破廟。

來到破廟後，李童發覺神像有些詭異，試著推動它，赫然發現在神像下面出現一條密道。走下秘道後有一地底迷宮，在迷宮的盡頭處遇見了他要找尋的地痞流氓。

### 《戰術指導》地痞流氓

與先前遇到的地痞流氓一樣武功等級不高，站在中央的是流氓首領，他的攻擊力比兩旁的小嘍囉高許多，先將兩旁的小嘍囉打敗後再專心對付他。

李童從流氓口中得知湘雲就在身後的房間之中，於是將她救出並護送她回野店。任務完成後，李童心裡也掛記著服部香彌的傷勢，決定先回興化武館探究竟。

## 第4章 昏官當道 身陷囹圄

李童才剛踏入武館門口，正好遇見心急著任務的服部香彌準備離開。原本她執意繼續執行任務，不過在李童的勸說下，服部香彌答應將此事交給大明中土的官府來處理。由於服部香彌的身分特殊，於是李童獨自進入府衙稟告；不過此昏官對於李童這抗倭英雄早看不順眼，竟以莫須有的罪名將他定讞入獄。

另一方面，服部香彌見李童入內多時，感覺情況有變，決定潛入府衙一探，沒想到進去之後卻在大牢中發現了李童；為了救出李童，服部香彌四處尋找大牢鑰匙，最後在後院的休息室中遇見府衙的領班張邦，雙方展開激戰。

### 《戰術指導》衙役領班張邦

在李童與服部香彌前往府衙之前，先到含巧與武器之處替服部香彌更換裝備。由於此時只有服部香彌一人應戰，對她來說，張邦的攻擊力算是相當強，怕有不慎就會陣亡，因此在進入休息室之前先存檔一次

獲得大牢鑰匙並將李童救出之後，兩人趕緊逃出府衙。就在他們接近府衙大門時，遇上了府役的金刀統領帶兵前來捉拿他們。

### 《戰術指導》官兵、金刀統領

此時對方共三人，以中央的金刀統領攻擊力最強，因此可先將兩旁的官兵打倒再來對付中央的統領。最好在離開大牢門口，準備往大門前進時先存檔一次，否則又得重打兩個關卡了。

好不容易剛回到興化境內，就發現大批倭寇已經殺進城來。所謂「擒賊先擒王」，李童決定先由側門前往林墩敵營。不過當他們正要到達側門時，見到倭軍之不動隊正在殘殺居民，李童憤而挺身救人！

### 《戰術指導》不動隊

此時對方敵人有三名，由於接連兩次戰役limit可能還來不及儲存，因此在前一戰中最好能先保留其中一人的limit值，來對付這一戰的敵人。

## 第 5 章 林墩迷陣

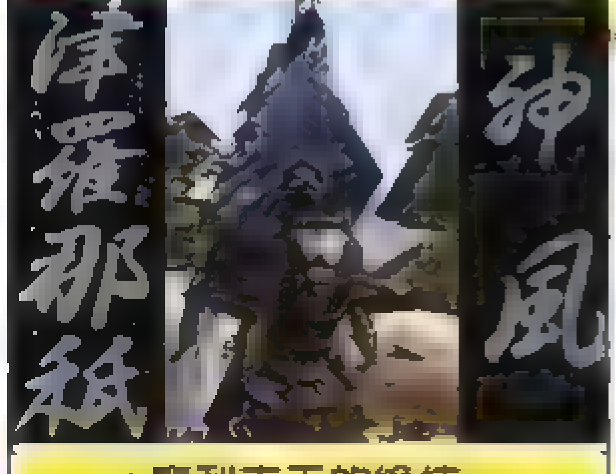
■林墩外樹林迷陣地■

四名忍者位置如圖所示，A處為「乾坤一擲」與「解字訣」位置，是過下一關必備之書冊，必須立刻開始研讀

兩人來到林墩外的樹林，服部香彌發現這座森林已被施展了高級忍法「天狗咒殺陣」，若要破除此陣，必須找到所有此陣把守之人才行。把四名忍者解決掉並取得「乾坤一擲」與「解字訣」準備往出口前進時，在出口附近遇上了五人眾之一的摩利支天！當他們將摩利支天打敗後，他立刻咬破預藏在口中的毒藥包自盡。此時在他們背後出現了一邪惡女子的身影…

### 《戰術指導》摩利支天

摩利支天是遊戲到此第一個會使用絕招的敵人，其攻擊力自然不在話下。因此在解除林墩外樹林迷陣前，讓兩人的limit值存到全滿，戰鬥時兩人各以絕技攻擊他一次後，再以一般方式攻擊幾次即可殲滅

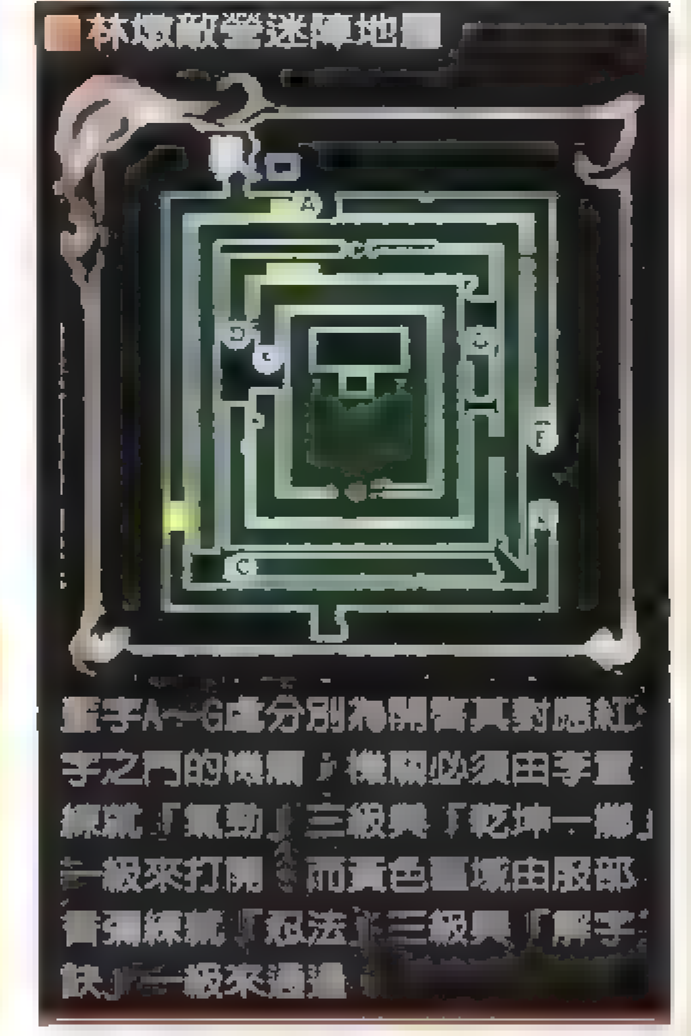


▲摩利支天的絕技。

好不容易過了樹林迷陣後，來到了由布幔圍成的林墩敵營迷陣。依序開啟關關，並通過層層障礙後，兩人來到敵營的最內層，與敵軍守將大谷刑部吉繼碰面，雙方進入激戰。將他擊倒後，原本想好好逼問一番，想不到他竟然死亡，使得所有線索全斷。在此情況下，兩人決定先回興化城再做打算。

### 《戰術指導》大谷刑部吉繼

由於他也是五人眾之一，因此攻擊力超強，幾乎一次絕招就可解決掉一名我方人員。因此在先前解迷陣時，就得順便儲存limit值才行。將大谷刑部吉繼解決後，可獲得「步霧訣」，將它練至第三層以應付往後的關卡



藍字A～G處分別為開啟其對應紅字之門的機關，機關必須由李童練就「氣勁」三級與「乾坤一擲」一級來打開，而黃色區域由服部香彌練就「忍法」三級與「解字訣」一級來通過


▲負責把守林墩外樹林迷陣的風魔忍者。

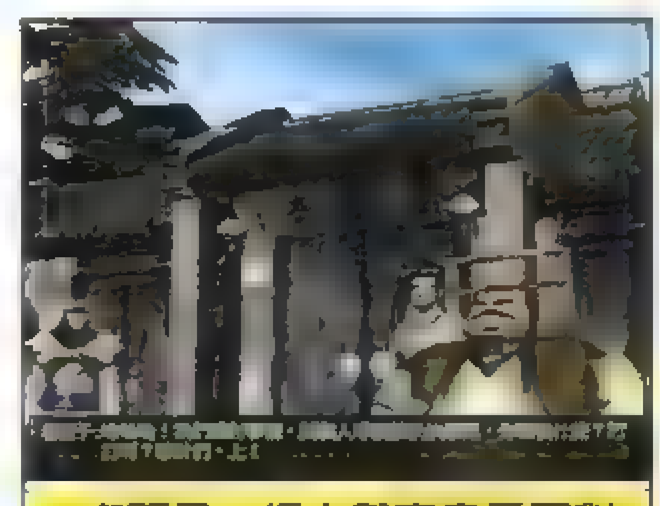

▲在他們背後出現了一神祕女子的身影。

## 第 6 章 潮州城巧遇怪盜盜

由於服部香彌在各地的打鐵鋪設有祕密聯絡處，決定先回那裡看看是否有一些較新的情報；不過兩人一回到興化城，才知道他們成了勾結倭寇的通緝犯，在辯解無用的狀況下，只得與官兵開打。戰鬥後來到位於武器鋪旁的打鐵鋪，一名女忍者告知，近日在廣東附近的南澳島夜晚有船隻往來相當頻繁，根據調查這些人都是豐臣家舊部眾。為取得更新的消息，兩人決定前往位於潮州城的打鐵鋪聯絡處。

進潮州城位於武器鋪右側的打鐵鋪之前，可先到武器鋪購買等級較高的武器，並且先存檔一次。聯絡處的女忍者表示，由於南澳島的地形特殊，她們正在加緊趕工製作小船方能前往。也因為如此，兩人決定先找家客棧休息，等夜裡再出航。沒想到他們剛踏出打鐵鋪後，與老頭子一行人看不對眼，一言不合地打了起來！


▲李童遭到官兵通緝。


▲老頭子一行人與李童看不對眼打了起來。



▲潮州城中巧遇任盈盈。



▲鮑大楚的絕技攻擊力十分強勁。



▲李童一行人趁夜乘船前往[redacted]。

## 《戰術指導》老頭子部眾

雖然並不是老頭子親自出馬，不過兩名部眾也相當夠看了，幾乎三兩下就已將李童擊倒，因此在進入潮州城打鐵鋪前，在大地圖上先到處走走練功，並將服部香彌的Limit值儲存至最滿，攻擊時先讓服部香彌施展絕招攻擊兩人，再讓李童來攻擊他們。

戰鬥後任盈盈現身，制止了老頭子他們的挑釁，任盈盈向李童與服部香彌道歉，並熱情地請他們至客棧喝杯小酒。一行人一踏入客棧，卻見鮑大楚也來了，他假意勸阻任盈盈參加令狐沖恆山登基大典，讓任盈盈心裡感到有點蹊蹺，待鮑大楚離去後，她逼問祖千秋等人，才知鮑大楚奉了任我行的命令前來毒殺令狐沖！就在任盈盈不知該讓何人去阻止鮑大楚又不會得罪日月神教教主而為難時，李童挺身自願幫忙，兩人假扮官差前往客棧查扣他的毒水，也因此雙方展開戰鬥。

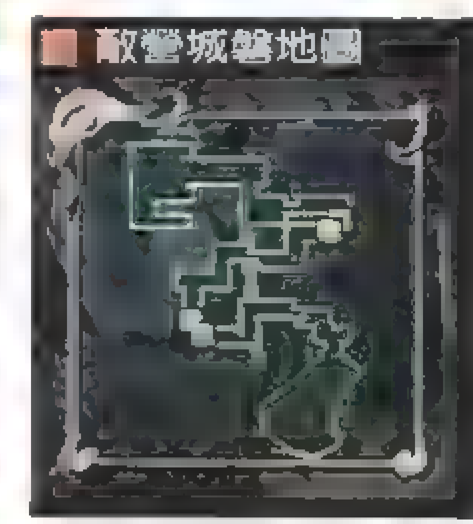
## 《戰術指導》鮑大楚

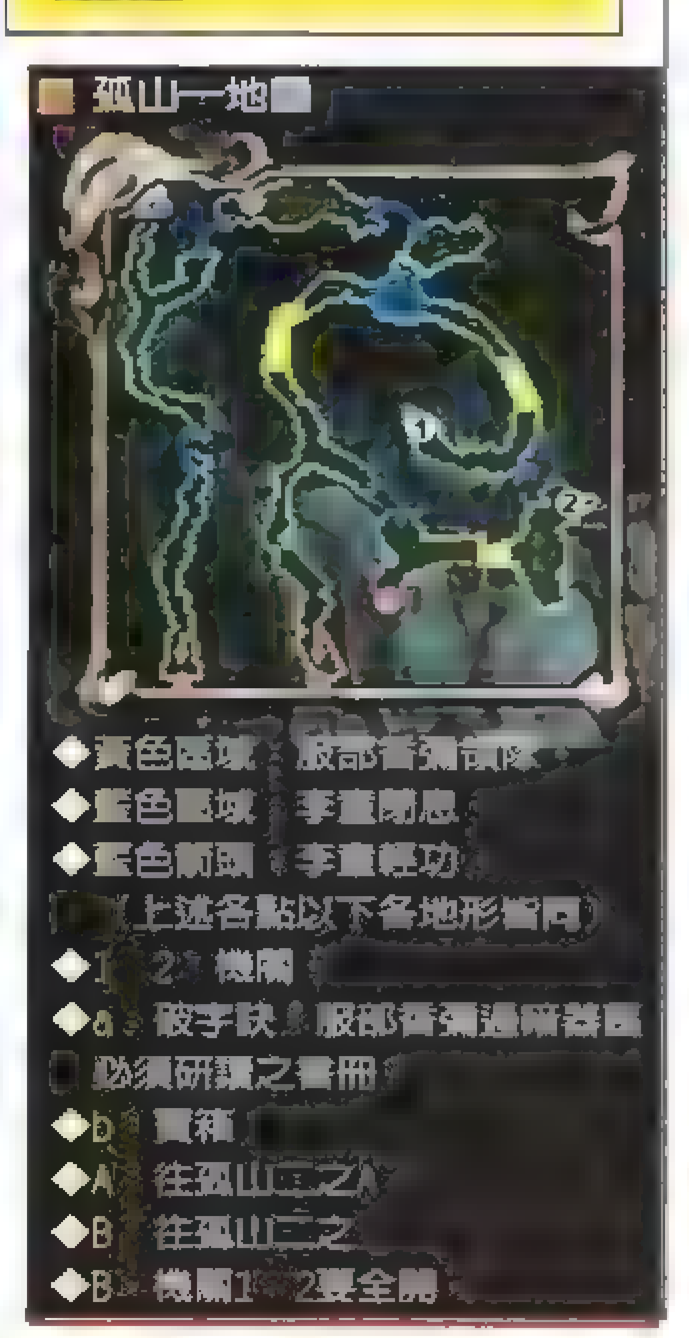
在前往客棧找鮑大楚麻煩前，最好先至大地圖練功提昇等級，並且將兩人的Limit值存到全滿，否則將會面臨相當困難的硬仗一場，開打後最好盡快將鮑大楚解決，否則到後期他會接連不斷施展絕招，拖太久越難應付。

戰勝之後，鮑大楚狼狽地逃走，李童與服部香彌兩人將毒水焚毀，並回客棧向任盈盈報告好消息，任盈盈為了報答他們，決定加入隊伍協助他們前往南澳島查看，一行人於客棧歇息至半夜，準備搭船至南澳島。

# 第7章 南澳島勇闖孤山

到了南澳島時卻發現島上空無一人，服部香彌心覺有些古怪，大夥提高警覺地順著孤山向上行。要上孤山必須要注意的是，李童需達輕功三級，服部香彌忍術三級，另外在孤山上才能得到的「離水功」與「破字訣」是過關必須研讀的書冊，因此書冊一拿到手就立刻開始研讀。好不容易到了頂層的敵營後，與敵軍守將宇多田平將相遇，雙方旋即展開戰鬥。









## 《戰術指導》宇多田忠勝

此時我方有二人，對付宇多田忠勝綽綽有餘，可使用任盈盈的絕招一下便可扣他4000多點生命值。

將宇多田擊敗之後，他當場嚇得跪地求饒，並透露出倭軍已移往苗區準備攻打五仙教。不過就在服部香彌逼問他其他五人衆的下落時，他卻被不明的暗器所殺。事到如今，大夥也只有先回潮州城從長計議。回潮州城客棧後，服部香彌從情報處得知，鮑大楚帶了大批人馬上恒山，任盈盈只得親自出馬阻止鮑大楚，於是任盈盈就此與李童兩人別過。

李童想起在興化城附近有一「融水苗寨」，建議他們前往該處詢問倭軍的動向。進入融水苗寨後，從當地居民口中得知近日曾遭倭寇襲擊。兩人判斷大批倭軍必定趁夜行軍，決定先在客棧歇息至半夜再說。當他們進入客棧後，卻巧合地遇見莫大，由於莫大一直未能查出該指環的相關線索，也正打算上少林寺將指環交給方證大師。

當莫大剛踏出客棧之門，卻遭到黑衣蒙面人襲擊並奪走指環！就在大家為此事懊惱時，樂厚與玉磯子也巧合地來到此村，他們一見到受傷的莫大便冷嘲熱諷一番，還準備落井下石除掉莫大。在一旁的李童仗義現身替莫大與他們對戰。兩人落荒而逃後，莫大決定獨自前往少林寺請罪，李童也繼續趕往苗疆。

## 《戰術指導》樂厚、玉磯子

兩人的生命值很高，但都不會施展絕技，因此不難應付。其中樂厚的生命值較高且會不斷地補血，可先將他解決之後再對付不會補血的玉磯子

## 8章 苗疆協防五仙教

通過野店後門便可進入苗疆。來到附近的碧水寨時，發現此寨已遭倭寇侵襲，碧水寨寨主綠蛤蟆為了拖延敵軍，反而向屋內前進，目前身困其中。李童見狀趕緊入內幫忙禦敵，此時綠蛤蟆正遭受五人衆之一的猿飛佐助要脅，李童及時現身協助攻擊。猿飛佐助戰敗後利用妖術以一名苗人做替死鬼而逃脫。綠蛤蟆除了表達感謝之意，還請求李童前往紫雲寨總壇，協助五仙教教主藍鳳凰。

## 《戰術指導》猿飛佐助

五人衆之一的猿飛佐助在此時尚不會使用絕技攻擊，不過生命值與攻擊力特高，且會不斷地補充體力，要打敗他得耗上一段功夫才行！因此兩人在前往綠蛤蟆房間之前，要先存好Limit值，而且至少得施展兩次絕招以上才能打倒他。

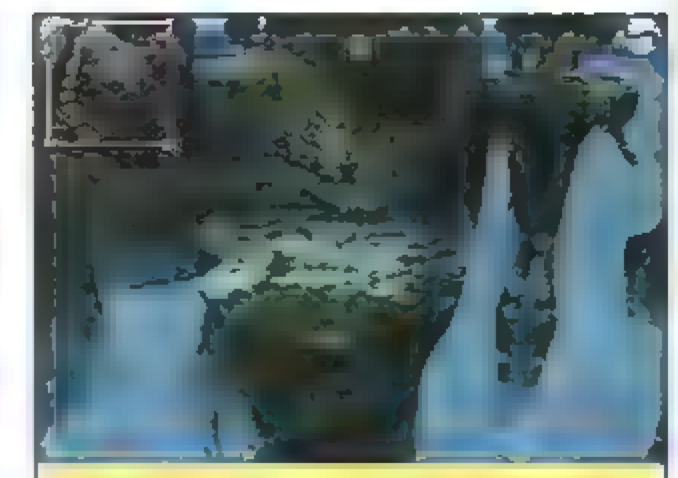
當他們來到紫雲寨時，發現裡裡外外都是倭軍站哨，似乎正在護衛著糧草。李童心生一計，建議偷偷潛入寨中將糧草燒掉，以引開衛兵注意力，再趁機進入寨中救人。

## 《東方小遊戲》燒糧草



燒糧草遊戲

燒糧草遊戲火把取得順序與衛兵行走路線圖



▲孤山上有些機關必須練就乾坤一擲第三層才過得去。



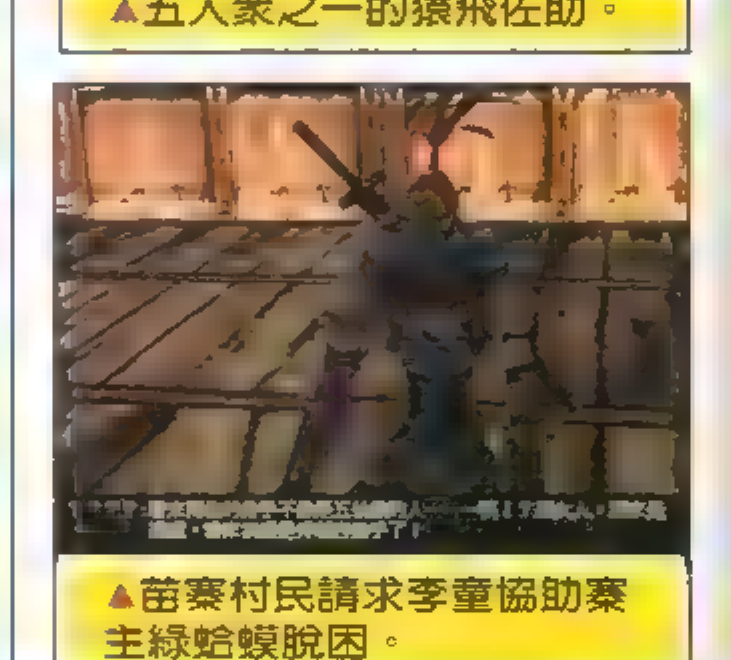
▲[illegible]。



▲戰敗後的宇多田忠勝跪地求饒。



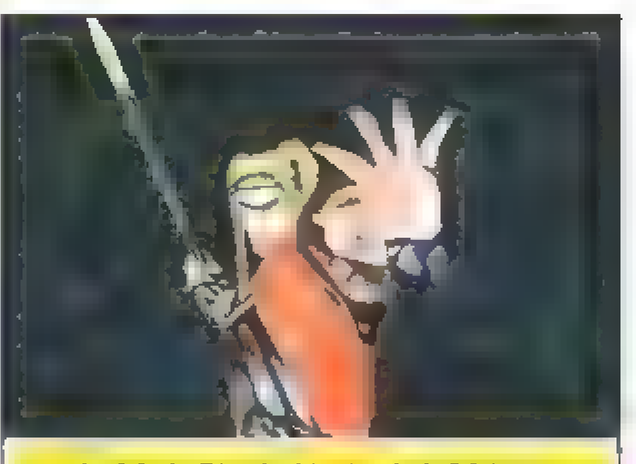
▲五人衆之一的猿飛佐助。



▲苗寨村民請求李童協助寨主綠蛤蟆脫困。

成功地收復紫雲寨後，才從梟老口中得知，藍鳳凰已率領弟兄前往守護聖地，李童見狀立刻動身前往聖地。如果玩家此時身上的金錢足夠的話，可在紫雲寨中購得高級的武器防具。

經過聖地山道後可到達聖地。此時倭寇將軍五人眾之一的島左近勝猛正脅迫藍鳳凰束手就擒，李童上前協助一臂之力。李童戰勝島左近勝猛兩回合後，此時扶桑參將前來報告倭軍糧草被焚，全隊已被五仙教團住，島左近勝猛見情勢不利只好先行撤軍。

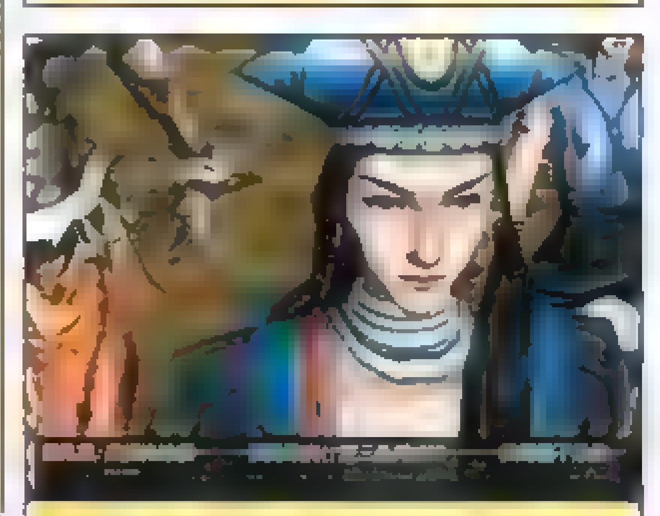


▲攻擊力強大的島左近勝猛。

### 《戰術指導》島左近勝猛

在攻擊島左近勝猛之前先對付兩名士兵，要趁機先存好Limit值，才容易對付攻擊力強大的島左近勝猛。由於總共要跟他對打兩回合，因此在打第一回合時要先保留藍鳳凰的Limit值，留待第二回合再使用絕技。

此時綠蛤蟆逐一收復五仙教各寨，不過當他進入黃沙寨之後，卻連同進入的戰士憑空消失，一直都未出來，藍鳳凰見此事有異，立刻進入黃沙寨馳援。就在黃沙寨迷宮的盡頭處，李童見到原本早已戰死的大谷刑部吉繼！原來他被五行眾之一的甲斐龍之助施展了五仙教之操蠱術與高級忍法之催眠術與操生術，如同行屍走肉一般。勉強打勝一回合之後，服部香彌決定先解開他身上的不死咒印與回魂咒印，再由藍鳳凰逼出蠱蟲。



▲藍鳳凰替綠蛤蟆的處境擔心

### 《戰術指導》大谷吉繼

在前面的迷宮之中得先讓四人的Limit值存滿，我方人員的等級也要到25級左右才行。由於他每次補血都將近5000點，因此要速戰速決才行。第二戰中有蠱獸的加入，他的絕招對付大谷相當有效，因此只要蠱獸一施展絕招就可輕鬆解決。不過到了第三戰由於僅剩下李童與蠱獸二人，此時的Limit值又全使用完了，因此對付他相當不容易。必須從對戰中慢慢累積Limit值後再來對付他。

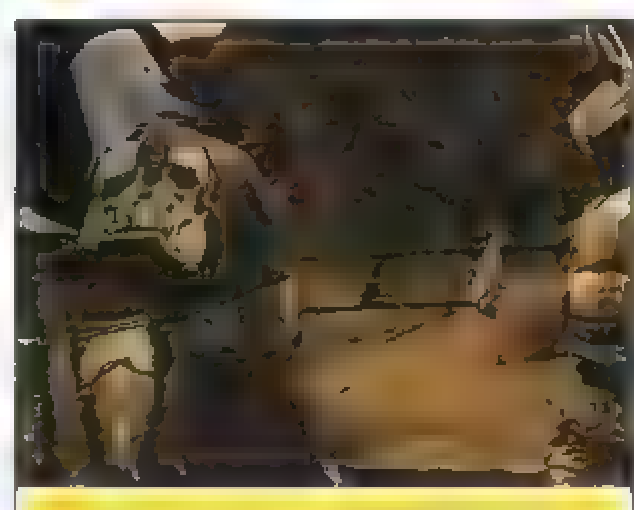


▲甲斐龍之助替大谷吉繼施展了操蠱術與操生術。

## 第9章 要旌嵩山會

甲斐龍之助見忍術被破，立即施展幻術逃脫。藍鳳凰交代綠蛤蟆整治寨務後，與李童等人先回紫雲寨商討對策。藍鳳凰很訝異地從李童口中得知，這些倭軍是奉了東方不敗的指示前來攻擊的，不過照道理說，東方不敗應早已在不久前被令狐冲等人擊殺於黑木崖才對。為了釐清真相，一行人趕往黑木崖一探究竟。

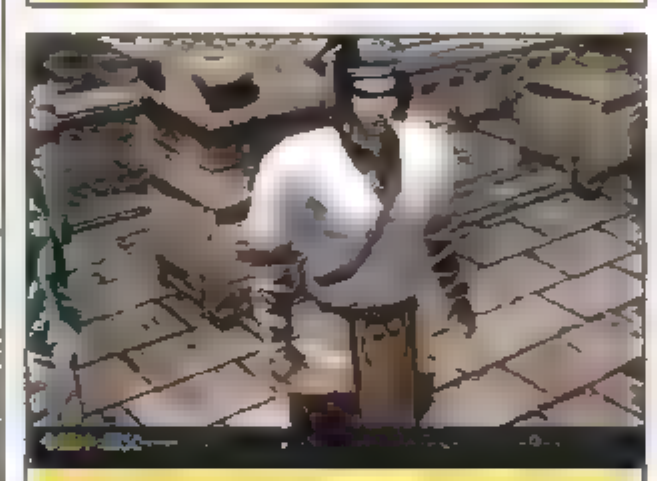
他們從橋的一端發現黑木崖已遭倭軍攻佔，正苦無對策時，藍鳳凰告知有一條可直通成德殿的密道。當他們走出密道時，卻遠遠見到任我行與一名酷似東方不敗的女子正在過招，才一瞬間任我行便慘死在東方不敗之手！



▲東方不敗一掌便將任我行打死。

東方不敗隨命令在一旁的島左近勝猛前往嵩山五嶽大會，將各派人馬一網打盡！由於原先可制服東方不敗的僅有任我行與令狐冲二人，而今任我行已死，如今最好的方法便是前往嵩山找令狐冲幫忙。一行人來到嵩山的山門前時，服部香彌感覺到有些異樣，於是要李童與藍鳳凰先行上山。李童與令狐冲第一次會面，不過早已聽過其傳聞；李童將東方不敗還活著，並殺死任我行的消息告知令狐冲，而此時服部香彌也回報：發現東方不敗的大軍已攻至山下，情況相當危急。

李童建議由令狐冲率領各派弟子由正面攻擊，而他與藍鳳凰等人負責由側面剷除忍者部隊。不過當李童等人來到嵩山的山門前時，與猿飛佐助再次見面並交手！



▲李童初次與令狐冲正式相會。

## 《戰術指導》 猿飛佐助

猿飛佐助比起前一次來說強太多了！不但生命值超高，且會不停地施展絕技「猿蜘蛛」，到後期更可連續施展數次，每次幾乎就可解決一名我方人員，因此在走下鐵梁峽前，一定要先提高等級並且先存檔才行。我方人員的等級最好都能高過27級以上，且戰鬥不要拖過太多回合。

作戰勝利後，大夥在封禪台商討對策。由於東方不敗將主力攻往京城，李童建議可先假稱各派傷亡慘重，再趁他放鬆警戒時攻擊黑木崖，使他腹背受敵。

# 第10章 真假東方不敗

一行人來到黑木崖遠望猩猩灘，發現此時大門前重兵層層，於是決定兵分二路以分散敵軍注意，由令狐沖由正面殺入黑木崖，李童負責從密道直攻成德殿。一行人再度進入黑木崖密道，不過就在入口處遇上了甲斐龍之助，雙方展開戰鬥。

## 《戰術指導》 甲斐龍之助

甲斐龍之助的攻擊力超強，每次攻擊可使他損的血又相當有限，因此得從絕招著手才行。李童的絕招可一次減少4000多點生命值，因此得多加利用才行。不過即便如此，李童還是得使用上三次左右的絕技才能將他打敗，因此還是得小心應付才行。

戰敗的甲斐龍之助嚇得跪地求饒，還透露了[illegible]。當初他們在豐臣家滅亡之後，一直期待著有朝一日能回復昔日的光榮，一日有位自稱東方不敗的漢人遠渡重洋與他們聯絡，聲稱只要協助她奪得大明江山，日後定會幫他們擊潰德川。不過如同牆邊草的甲斐龍之助，卻暗中洩露其他夥伴的訊息給服部香彌，好借他人之手除掉那些扶桑人，自己則妄想日後成為大明的宰相，氣得藍鳳凰與服部香彌聯手將他擊殺。進入密道之後，李童感到有些詭異，還來不及反應時，一行人已經跌落地下秘道之中了。

好不容易解開最後一道門之後，卻見服部香彌昔日的好姊妹霧影才藏現身，原來她也是五行眾之一！在不得已的情況下，兩個好姊妹只得選擇，只能反目相向。將霧影打敗後，李童關心地上前慰問服部香彌，不料霧影忽然起身向李童襲擊而來，服部香彌為了保護李童，只好出手反擊，未料霧影完全沒有閃避，只因她希望能死在好友服部香彌之手。

地下秘道一地圖

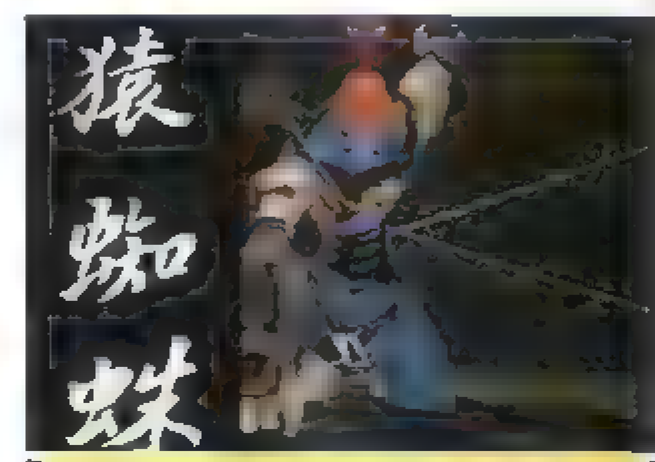


地下秘道共三層，原則上必須將上一層全部機關打才能通往下一層

- 黃色區域：服部香彌領隊
- 藍色區域：李童領隊
- 綠色區域：盡數力擊
- 藍色箭頭：李童輕功
- 紅色箭頭：藍鳳凰蛇索
- （上述各點以下各地形皆同）
- 1、2、3：機關
- A：通往地下秘道二之A
- B：通往地下秘道二之B
- C：通往地下秘道二之C



▲李童向有養育之恩的方證大師磕頭跪拜。




▲猿飛佐助的絕技。

地下秘道二地圖

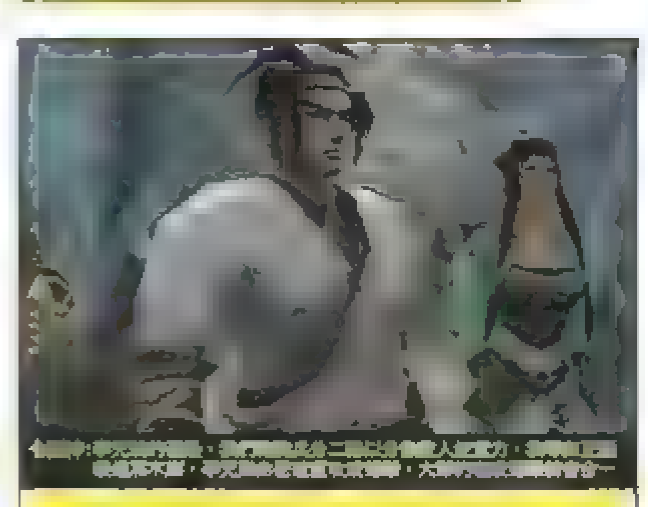



- 1、2：機關

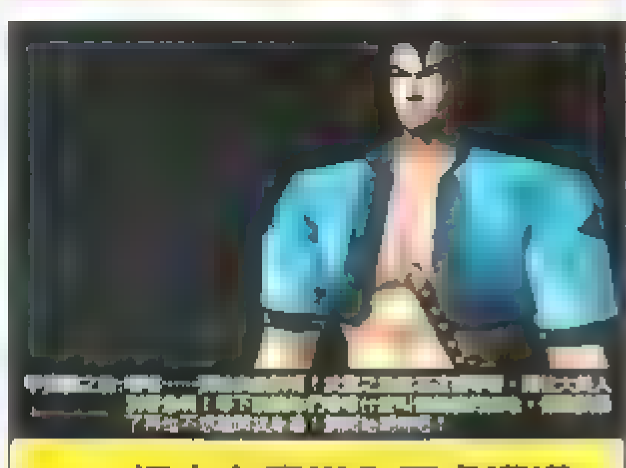
地下秘道三地圖



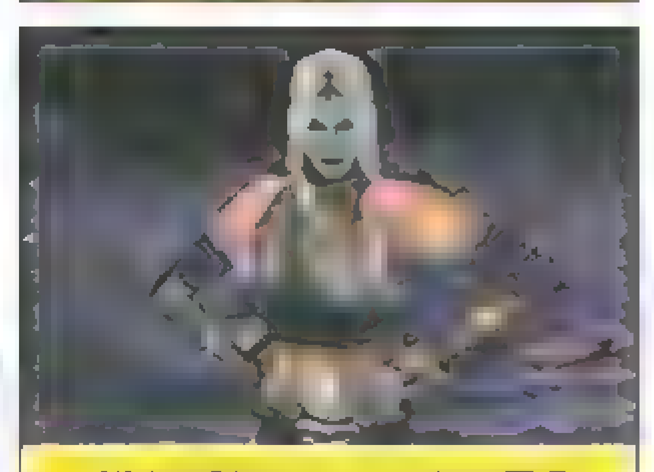

- 1、2、3：機關
- A門：需上層機關全開
- B門：需本層機關全開



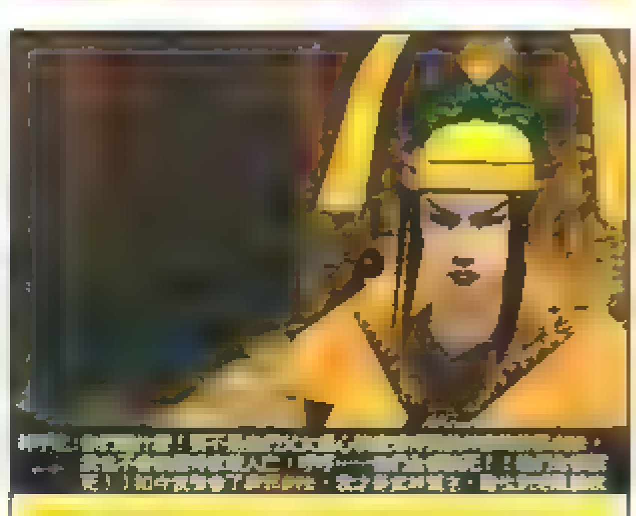
▲令狐沖負責正面攻入，與李童相約在成德殿前碰面。



▲一行人在密道入口處遭遇甲斐龍之助偷襲。



▲服部香彌的知心姊妹霧影才藏竟成為敵人。



▲原來東方不敗是由林平之假扮的。



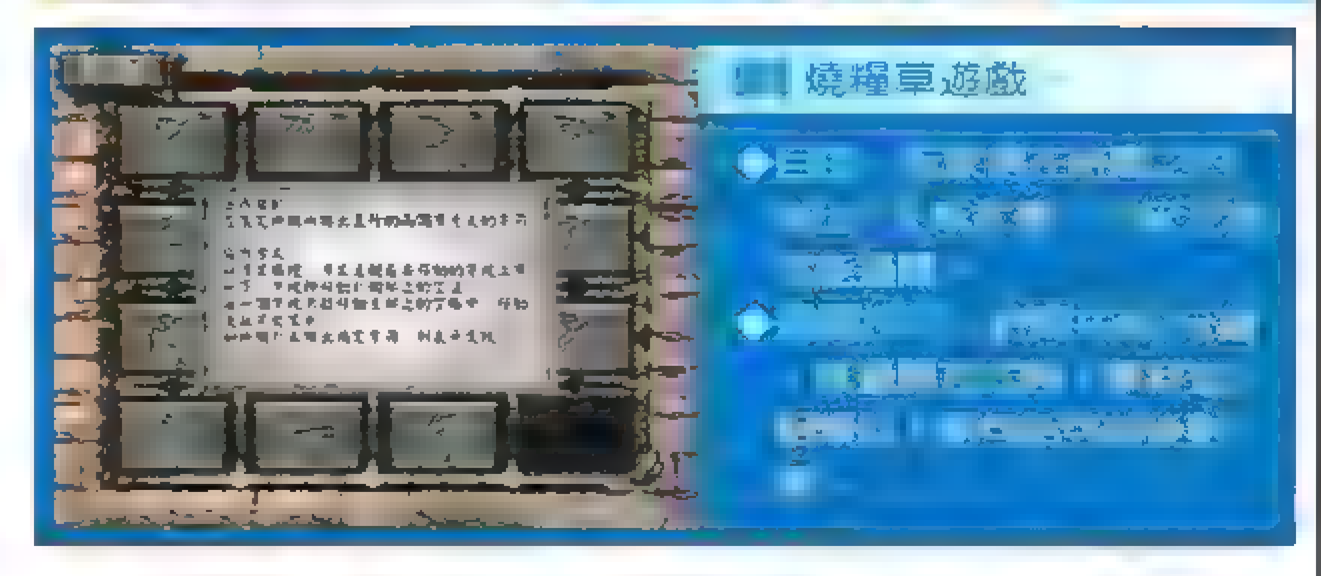
▲桌上留了一封署名「東方不敗」的書信。

### 《戰術指導》霧影才藏

比起之前的甲斐龍之助來說，霧影才藏容易應付得多了。不過雖然如此，所有人物的HP還是要在接近出口之前先存滿，以免陷入苦戰。

服部香彌在手刃摯友後情緒相當悲慟，李童上前安慰並保證會陪她一輩子後，她的情緒才漸恢復，一行人繼續趕往盡頭。盡頭處有道謎題，得在時限內解決才能通過。

### 《東方小遊戲》拼字遊戲




出了密道後，與令狐沖等人在成德殿前相會，一同進入殿中準備大決戰。當眾人進入成德殿後，赫然發現原來這位東方不敗就是林平之！為了要大家償還血債，不惜練就葵花寶典，變得與東方不敗相同模樣。

### 《戰術指導》林平之

此人可算是遊戲中的大魔頭，其攻擊力與生命值絕非前面的頭目可以比擬的，玩家得先有打硬仗的心理準備。林平之每次回復都高達6000多點，因此相當難纏。

將大魔頭林平之擊斃之後，大夥就此道別。服部香彌執意回日本覆命，並表示與李童應不會再見面。不過數月後，服部香彌悄悄地回到興化府，與李童一起在武館中擔任教習，過著平靜愜意的生活。

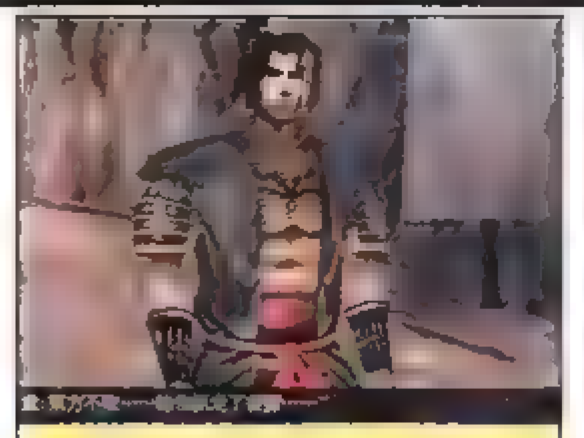
## 第11章 本尊現身　風雲再起

平靜的日子才沒過多久，一日當李童出門返回之後，卻四處不見服部香彌的蹤影，只見桌上留了一封署名「東方不敗」的書信。為了救回被擄走的服部香彌，李童重回黑木崖。當他來到猩猩灘時，發現令狐沖與藍鳳凰也在這，原來任盈盈與盧歡也都被東方不敗擄走。雖然不知這名自稱東方不敗之人是真是假，不過為了救回自己關心的夥伴，三人決定聯手闖入成德殿。

當他們走到黑木崖山前時，遇見了島左近勝猛。三人對於島左近勝猛的氣度與武藝相當佩服，不過由於立場不同，雙方決定先一較高下再說。

### 《戰術指導》島左近勝猛

與島左近勝猛第二次交手，他的攻擊力比起上回來說又高出許多。還好令狐沖的攻擊力相當強，不停善用必殺招式就可大量減少他的生命值。他的絕招更是一次超過將近7000點，藍鳳凰如果等級太低的話幾乎對他毫髮無傷，所以只需負責替令狐沖與李童補給體力。



▲李童與令狐沖、藍鳳凰再次於猩猩灘相會。

島左近勝猛戰敗後大方地承認失敗，且對於大明中土人的武藝及為人感到佩服。也警告令狐沖一行人要提防沿途設下的機關，不過不願背叛領軍的頭目而做出不忠不義之事。

通過雲龍道在雲龍道尾時，眾人忽然感到胸口悶痛，像是被人揪住一樣，原來這一切都是原本應死在林墩外樹林的摩利支天所搞的鬼。他為了憎恨人們歧視他的能力並將他視為怪物，因此他的所作所為有了偏差。三人合力將他解決了後，他也擺脫力量的束縛，對於自己的所作所為感到愧疚，總算在臨死前回復了理智。

## 《戰術指導》摩利支天

比起島左近來說，摩利支天的攻擊力就弱多了，不過大家在雲龍道時就要不斷地存滿Limit值，使此時與摩利支天對戰時較有利。

來到成德殿外，終於與倭軍頭目真田幸村對上，他正是霧影才藏不惜背叛友情也要跟隨之人。為了恢復昔日豐臣家的光榮，他屈就於東方不敗之下。眾人將他打敗後，才讓他從荒唐的想法覺醒過來。真田幸村警告令狐沖一行人，在成德殿中有條不為人知的密道，要他們小心應付才行。

## 《戰術指導》真田幸村

由於這已是遊戲到數第二個頭目級人物了，因此對付起來相當棘手，再加上Limit值已在前一戰中使用完了，因此得先儲存Limit值後，再走去雲龍道，而先前也要備妥續命丹以應付人員的傷亡。

進入成德殿後發現三名被擄的夥伴被反綁在地上，協助他們脫困後，找到密道前往東方居。來到東方居後，最後的大魔王－東方不敗本尊終於現身，原來之前的林平之只是她的傀儡。

## 《戰術指導》東方不敗

由於東方不敗已經是遊戲中最後一個大魔王了，攻擊力與生命值自然不在話下。玩家除了在進入成德殿之前，要將等級提昇至33級以上之外，Limit值也要存滿並且多利用令狐沖與李童的絕招來攻擊，否則是相當難應付的。由於她每回所回復的體力值都在15000點以上，所以將會是苦戰一場。

當東方不敗被眾人聯手擊斃後，一切似乎總算雨過天青。此時真田幸村入內告訴他們他準備整軍回日本，不過此時東方不敗忽然起身，準備朝李童襲擊過來，服部香彌見狀立即上前替李童挨了一掌，而死在他懷裡，真田幸村也為了贖罪，上前與東方不敗同歸於盡。如果玩家有成功地繼承「笑傲江湖2」之存檔，並解決相關任務者，則結局時服部香彌不會因而死亡。



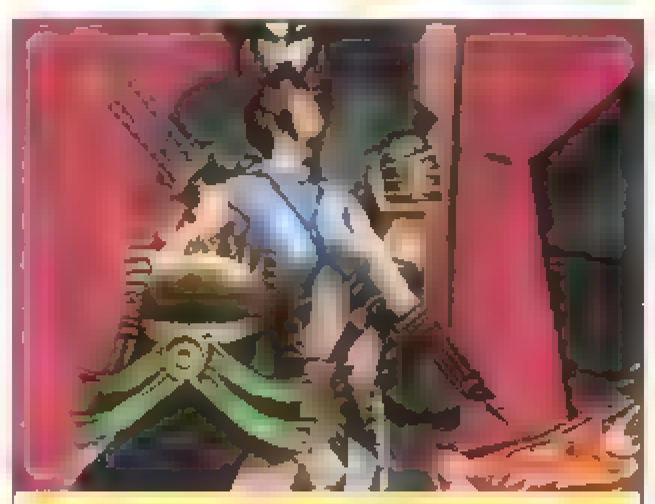
▲島左近勝猛的為人令大家折服。



▲原本早該死亡的摩利支天再次出現。



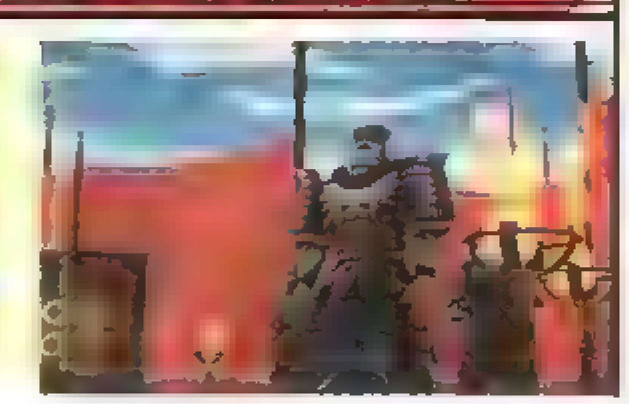
▲令狐沖的絕技一次可傷東方不敗將近8000點。

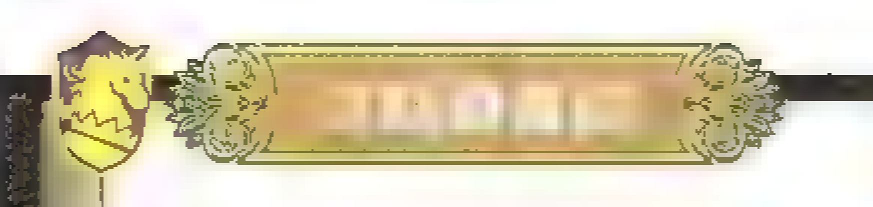


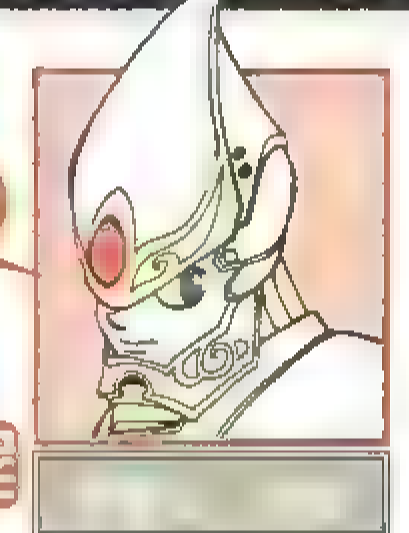
▲服部香彌上前替李童挨了一掌而死在他懷裡。

## 進笑傲江湖網路版的四封書信取得位置：

- (寧神暖玉)打完孤山回到潮州村的客棧，在客棧2樓房間3。
- (募兵狀)要去五仙教時經過野店，在野店的客棧樓梯邊。
- (雪珠粉)從紫雲寨要去嵩山時經過野店，在野店的客棧2樓。
- (聚魂鼎)打完嵩山要去黑木崖經過野店時，在客棧2樓房間6。







# 三國趙雲傳 簡易攻略流程

## 壹 攻略流程

### 序章 鋒芒初露

#### 界橋

1. 趙雲正式投靠公孫瓚。
2. 利用不會損血的特性練習主角的操作和攻防。打敗文醜後戰役結束。



打敗袁紹大將文醜

#### 趙家莊

1. 趙雲帶著小時候的玩伴夏侯蘭、樊娟在山洞裡除山賊，山賊走後回到趙家莊。
2. 帶著樊娟到莊北找趙峻，告知想去常山找仙師學武。
3. 回家殺盾物品。
4. 離開時找樊秀要鞋與包子。
5. 到夏侯蘭家邀夏侯蘭成行。
6. 右下角出發前往常山。



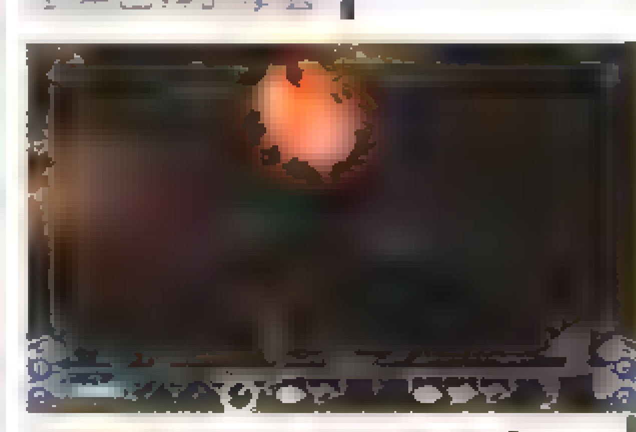
一群人在山洞除山賊

#### 常山

1. 找左慈拜師學藝。
2. 進房子後方山洞討伐一位妖術師。
3. 到山下打29隻兔子練箭去。
4. 回山上打最後一隻兔子交給師父。
5. 被傳送到白水之南的商代廢墟接受歷練。
6. 打敗師父召喚出的老虎。
7. 劉備成下山回趙家莊。



到常山拜師學藝



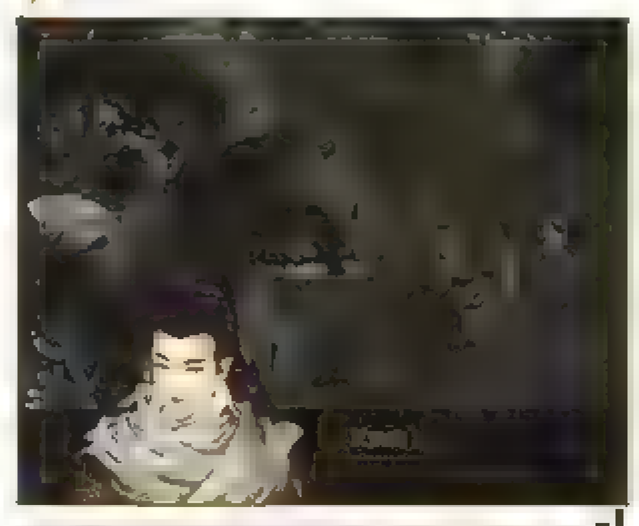
進入後方山洞討伐妖術師



打敗東北虎後藝成下山

#### 黑山寨

1. 山神廟旁的寶箱可以取得燒雞，跟旁邊的香火工多聊幾次就可以跟他買符咒。
2. 回趙家莊得知大哥趙峻和樊秀竟然死在山賊手下，到家裡左下方的墓地祭拜大哥與大嫂。
3. 從趙家莊左下角往黑山出發。
4. 進黑山寨初遇紅衣少女與一名銀髮少年。
5. 解決寨裡的三名山賊頭目。
6. 進入山洞解決五斗米祭酒。
7. 出山洞前發現寶馬，將他帶出山洞。
8. 將寶馬交給紅衣少女後離開山寨回趙家莊。



回家發現被山賊殺害的大哥與大嫂



初遇紅衣少女

三國趙雲傳

## 樊家莊

1. 回趙家莊表明了從軍出世的念頭並打探消息
2. 往東南方袁紹手下淳于瓊將軍的軍營出發。
3. 出了趙家莊遇到一位年輕軍官。
4. 到樊家莊與樊娟分離。
5. 走出樊家莊遇到袁紹的手下張郃。
6. 往右走進了軍營後到最右邊找到淳于瓊將軍，袁紹命趙雲兩人打先鋒，先趕到樊家莊與大軍會合。
7. 回到樊家莊與調戲樊娟的淳于瓊兵戎相見。
8. 用長槍打敗淳于瓊。
9. 張郃放過兩人並贈趙雲白馬。
10. 趙雲與夏侯蘭分道揚鑣，前去投靠公孫瓚，也就是遊戲剛開始大戰文醜那一幕。



[illegible]



趙雲大戰淳于瓊



## 界橋

1. 趙雲隨著軍隊回去大營營帳休息。
2. 半夜接獲通報，從大營左下方出發前往界橋。
3. 用劍殺掉橋上的顏良。
4. 到左下角引袁紹上橋，用劍解決。
5. 到北邊河岸兩旁拿寶箱。
6. 與劉備三兄弟約在公孫大營見面。
7. 由於公孫瓚膽小怕事，趙雲想追隨劉備，但劉備不願背信棄義忍痛拒絕。



河的兩旁有寶箱

## 易城

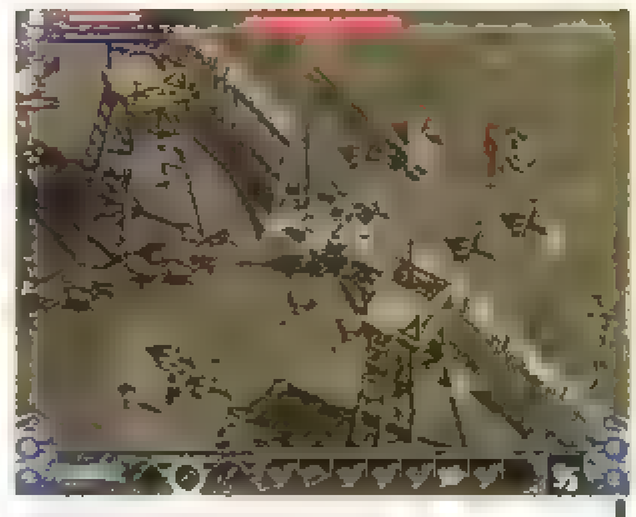
1. 曹操派兵攻打徐州為父報仇。
2. 趙雲來到易城收集情報，得知城外土匪與怪虎的消息。
3. 從西南方出易城到郊外用劍殺死大胖子土匪。
4. 再由郊外左上角進入用長槍解決掉怪虎並拾取「玉槓」。
5. 回易城找百姓鄭得1500兩的酬勞。
6. 找觀裡道長得物品並可在此煉化武[illegible]。
7. 從易城右下往公孫大營。
8. 由公孫大營左下往界橋。
9. 過橋由左下進入袁紹軍營。
10. 用槍幹掉軍營裡的武將麴義，便可以回去易城了。



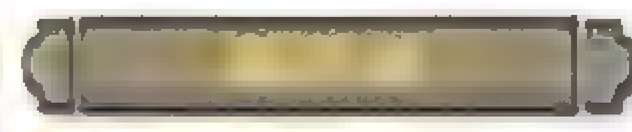
到城外討伐落草的大胖子



用長槍可以解決怪虎



在袁紹軍營討伐麴義

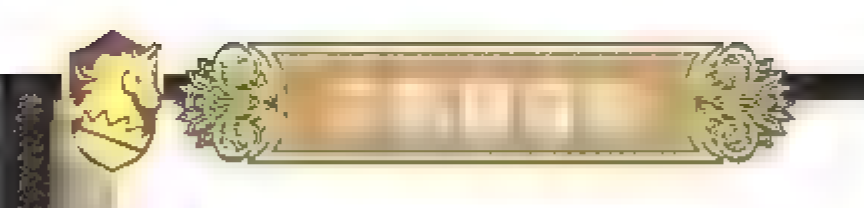


## 徐州

1. 回易城謁見公孫瓚，劉備向公孫瓚借走趙雲。
2. 前往徐州的劉備大營商議。
3. 迎擊夜襲的曹軍，衝到夏侯惇身邊用劍幹掉他。
4. 到主營謁見劉備取得信件，到軍需官處領錢，然後從右下方離開營寨，繼續往下走便可以進入曹操軍營。
5. 跟守門士兵談話，然後直接進入曹操帳棚把信拿給曹操。但曹操卻命人將趙雲拖出去斬。
6. 突然出現由紅衣少女與銀盔少年假扮的刺客，讓趙雲帶著兩人在時限內從營帳後方殺出去，盡量避開打不死的[illegible]。
7. 出曹營跟兩人道別。
8. 回劉備大營稟告事情經過。







## 易城

1. 此時袁紹已血洗易城，趙雲正準備帶著一名士兵趕回到易城，這時出現在易城的夏侯蘭眼見城裡屍橫遍野，以為趙雲已遭不測便策馬離去，剛好與趕回城的趙雲錯失交臂。
2. 趙雲一進城門就與駐守的袁紹部隊打了起來，清光部隊後進右邊的府第與公孫瓚會面。
3. 拿取公孫瓚遺留的鋼槊，並在後方大火的寶箱裡拿取防禦術學習書。
4. 出府第，府第隨即垮掉。趙雲決定復仇。
5. 清光留在易城裡的袁紹部隊（一個也不要留），最後才用槍殺掉辛于瓊，可以獲得戰鬥附加分數。



[illegible]



[illegible]

## 臥牛鎮

1. 失去主公的趙雲決定投靠劉備，但傳言劉備已戰死沙場，徐州也被呂布奪走，於是這天趙雲來到臥牛鎮。
2. 進入臥牛鎮後先把馬上掉下來的物品拿去販賣煉化。
3. 進入鎮中的客棧與掌櫃談話。
4. 出門後發現愛馬已不知所蹤，打探消息後得知，可能是小鎮西南方臥牛山的山賊所為。
5. 出發前可以在客棧西南方的休閒小棧試喝並購買水晶綜合湯。
6. 由左下角進入臥牛山寨。
7. 使用長槍打敗右上方的裴元紹。
8. 趙雲被山賊擁為首領並取回馬匹。



裴元紹就在山寨右上方



眾山賊擁趙雲為老大

## 臥牛山寨

1. 與打進山寨的紅衣少女會面。
2. 將馬匹還給紅衣少女，並與她一起回臥牛鎮尋找趙雲被偷的馬匹。
3. 在鎮東北邊胡二子家中找到馬匹。
4. 出現選項，假如送銀子給老婆婆，會得到一本學習指南書。
5. 跟紅衣少女文鴦到山寨西北角的山崖邊聊天。
6. 嘍囉來報以前的老大從後山來襲，立刻從西南方進入後山察看。
7. 在後山用劍打敗周倉。
8. 從右下方的山道追過去。
9. 於後山山道巧遇劉備一行人，大家一起回山寨議事。



山賊們偷看趙雲與文鴦的對話

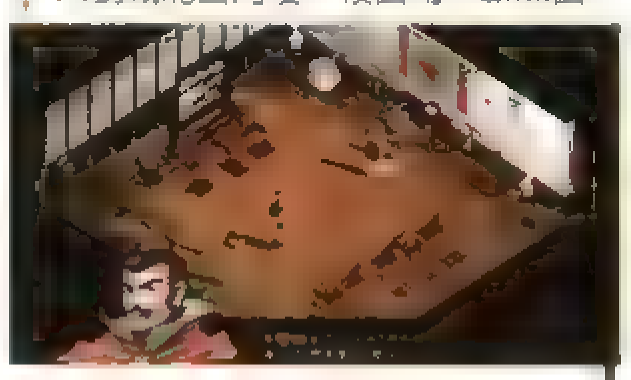


打敗周倉追過去竟遇到劉備

## 第六章

## 下邳

1. 趙雲隨著劉備等人回到徐州大營。
2. 往左下進入主帥營商議。
3. 一行人來到曹營分派任務。
4. 出發前可找負責物資的副將領取銀兩。
5. 趙雲來到城南準備堵住逃跑的呂布，出發前文鴦突然出現，只好讓她加入戰鬥。
6. 用槍系必殺技"龍牙突"在劉備趕來前解決呂布，可以獲得戰鬥附加得分。
7. 隨著劉曹等人進入下邳。
8. 到城中謁見劉備。
9. 帶著文鴦來到城北右方一座小屋旁，從曹操手中救出貂蟬，文鴦一氣之下離去。
10. 帶著貂蟬回去謁見劉備，然後一群人來到城北白門樓，殺呂布、斬陳宮。



將貂蟬從曹操魔手中救出

## 許昌

1. 一行人回到徐州大營，先進帳幕告知貂蟬呂布的死訊。
2. 回許昌與劉備會合。
3. 帶貂蟬在許昌城劉府下方攤販處買首飾。
4. 前往東邊的丞相府面見曹操，曹操欲招納趙雲，趙雲當然不從（在此可將方天畫戟煉化為"真空槍"）。
5. 出曹府，帶著貂蟬到南方張郃的府第聊天。
6. 國舅董承送來漢獻帝的衣帶血書密詔給劉備，於是劉備等一行人藉截擊袁術之名與曹操借兵逃離此地，趙雲負責往城南斷後。
7. 斷後的趙雲遇到四個詭異的曹軍部隊，清光後便前去與劉備會合。



國舅董承送來漢獻帝的衣帶血書密詔

## 荊州

1. 曹操發現了衣帶密詔，殺掉了董承與馬騰，並出兵討伐劉備，不敵曹軍的劉備只好逃到荊州投靠劉表。
2. 劉表要劉備派趙雲幫忙弭平叛亂的張武，出營帳後先到右上方找貂蟬和裴元紹。帶著裴元紹到右上方找軍需官前往荊州城。
3. 從城西北角出去與裴元紹會合。
4. 來到荊州西上遇見文鴦。
5. 往上進入叛軍基地，用箭射掉妖術師。
6. 繞到基地右上方打敗張武，取得他的寶馬"的盧"。
7. 文鴦、趙雲跟裴元紹一起回荊州。
8. 到右上方找軍需長官回劉備大營。
9. 到營帳把馬匹獻給劉備。
10. 到右上方看貂蟬。



順利討伐叛亂的張武

## 博望坡

1. 劉備屯兵新野，三顧茅廬請出諸葛亮來輔佐。
2. 曹操派夏侯惇帶五萬精兵攻打劉備，諸葛亮決定用火攻對付，趙雲出議事廳後找到裴元紹。
3. 從新野西南穿過博望坡通道進入博望坡，與夏侯惇放完話後他們會立刻殺上。
4. 立刻帶著兩人往回走到通道中段，讓裴元紹抵擋敵人，趙雲則趕緊在時間限制內啟動通道兩邊的四個紅色機關。
5. 往左殺上博望坡，協同關羽張飛肅清此處的曹軍。
6. 來到左下角，趙雲竟然在此處遇到已經身為曹操偏將的夏侯蘭。
7. 打敗夏侯蘭後，趙雲竟然不顧張飛阻止放走他。
8. 一行人回劉備處，出議事廳後煩悶的趙雲又來到貂蟬住處訴苦。

## 長坂坡

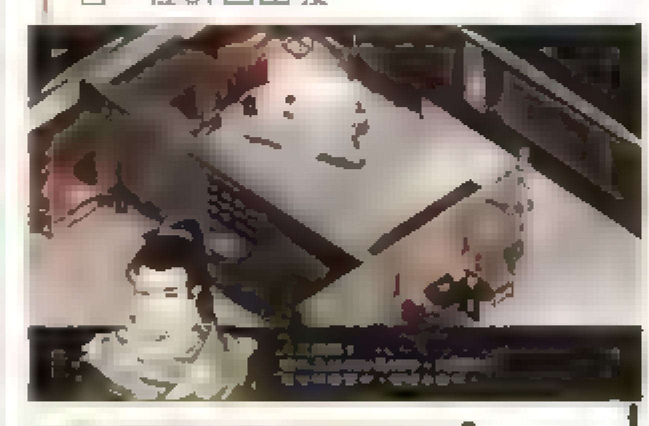
1. 曹操率大軍攻打劉備，劉備帶領部隊脊屬撤退至長阪坡，趙雲帶隊保護，一行人被大軍衝散，趙雲決定衝進去尋找劉備眷屬甘、糜兩位夫人及阿斗。
2. 一開始位在地圖1，先到右下方與裴元紹會合。
3. 從右邊進入地圖2，到右下角找簡雍談話，但要先解決精銳連弩手。
4. 往北邊來到地圖3，與北邊村民談話後從北邊缺口進入地圖4。
5. 與地圖4西北角一位士兵談話，然後回到地圖2，從地圖2往下方缺口進入地圖5。
6. 甘夫人就在地圖5的左下角，談話後敵將淳于導便會押著糜竺出現，上馬用劍砍掉淳于導，把甘夫人交給裴元紹。
7. 回到地圖1，進入西北邊缺口到地圖6，用槍幹掉中間的夏侯恩可得青釭寶劍。
8. 往西邊進入地圖7，進去後你必須在時限內到西北方救出糜夫人與阿斗，放過張郃後糜夫人卻投井自殺，趙雲只好把阿斗放進行囊中。到中間用劍幹掉晏明後回到地圖1
9. 這時地圖1突然出現呂布的活死人，必須在時間內盡可能躲避他的追殺，時間結束後貂蟬阻止呂布殺害趙雲，但趙雲還是被打昏。
10. 醒來後會遇到馬延、焦觸兩位曹將，分別用槍、劍來應付。
11. 接著來到地圖2，會遇到張南、曹洪與張遼，分別用槍、槍、劍來對付。
12. 往下回到地圖5，這裡守著的是鍾縉與鍾紳，可以用槍來解決。從右上方缺口可以進入地圖8。
13. 過地圖8的長坂橋，把阿斗交給劉備，一行人隨即逃往荊州。



先救出甘夫人

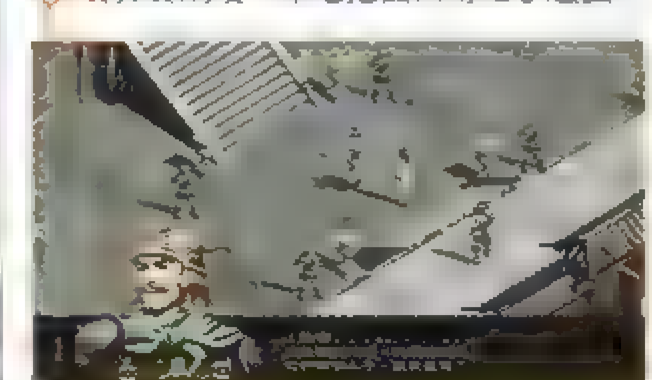
## 荊州

1. 赤壁之戰後，劉備取得荊州，三分天下大勢抵定。這天趙雲歇息一夜後，裴元紹送來一封夏侯蘭的信，約趙雲在城北一敘。
2. 從荊州城右上角往上走到小屋遇到夏侯蘭。
3. 跟夏侯蘭來到北部小鎮，在左上方屋內見到樊娟。
4. 出門後趙雲遇到曹彰，原來這是陷阱，覺得背叛朋友的夏侯蘭當場自盡。
5. 打敗曹彰後樊娟也跟著自刎，幸好左慈、文鴦和裴元紹即時出現，趙雲要文鴦與裴元紹先救走樊娟。
6. 突然曹操身邊的南華老仙救走了曹彰，趙雲與左慈只好安葬了夏侯蘭。
7. 回到荊州，孔明要趙雲到許昌找到華佗才有辦法救樊娟之命
8. 隔天趙雲帶著文鴦到右上角找軍需官，往許昌出發。



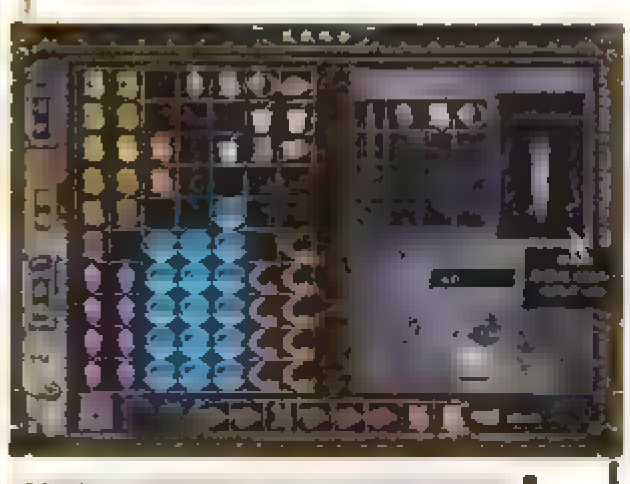
## 許昌

1. 兩人來到許昌後在城東就被張郃識破，進入張郃府往下跟一名婢女談話。
2. 進屋找張郃的母親聊到深夜。
3. 出張府門口找張郃拿令箭，從城北混進天牢。
4. 在天牢第二層用劍解決掉許褚救出華佗。
5. 帶華佗出天牢，在張郃的掩護下從城北脫身。
6. 來到　家客棧裡可買到倚天劍來煉化。
7. 回荊州後樊娟卻已回天乏術。
8. 安葬樊娟後，華佗把醫術傳給了趙雲。



## 城西沼澤

1. 在荊州的趙雲出門時突然遇到文鸞的大哥，兩人在城郊開打起來。用劍配合必殺技就可以制服他。
2. 打完後馬岱、龐德和文鸞趕到，於是趙雲帶著他們到荊州中央找孔明，將他們引薦給劉備。
3. 孔明要文鸞前往剿滅城西山賊並拿取當處的上古兵器。於是趙雲帶著文鸞往城西出發（可以先去煉化倚天劍）。
4. 進入山區討伐掉右上方的千年妖術師，文鸞在湖邊發現密道
5. 密道裡有一個沼澤，來到第二層右上方打敗幽靈法師後可以取得化影神戟與鬼面盔。
6. 回荊州熔爐處煉化化影神戟與鬼面盔。
7. 找諸葛亮，傳送到定軍山大營與劉備商議破曹操的陣法。


[illegible]

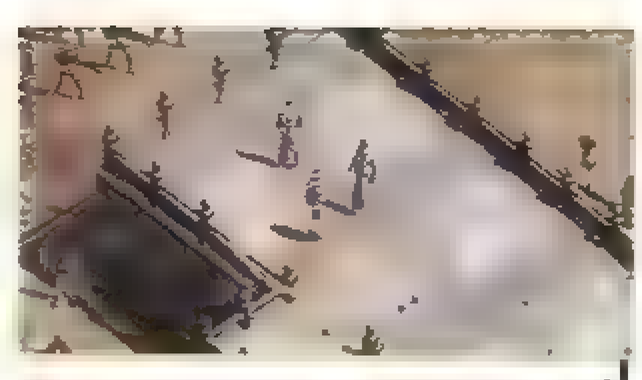

[illegible]


帶諸葛亮[illegible]

## 定軍山

1. 護送諸葛亮從東北寨門出去上定軍山頂觀陣。
2. 在定軍山打敗南華老仙，可得燕翎金甲（可煉化為"龍鱗寶鎧"）。
3. 晚上文鸞來找趙雲，一言不合先行離去。
4. 被孔明傳送到破陣台準備破七星連環陣。
5. 進入右上方的土旗營，打敗徐晃後可得神行靴（可煉化成疾風靴）。
6. 回破陣台補給，再往左上角的金旗營，打敗夏侯惇後可得吸血劍。
7. 接著是右下方的水旗營，用槍打發曹仁可得寒殺槍來煉化。
8. 回到破陣台後，軍需官告知位於西山的黃忠戰況告急，必須從西邊的入口趕去支援。進去定軍山戰場後在左上角幹掉夏侯淵，黃忠會送你一把最強的通天弓。
9. 再回破陣台，進入右下方的木旗營，用劍解決藤甲兵和主將許褚可得飛鳳盔。
10. 再進入左下角的火旗營，用劍打敗這裡的典韋，可得白錦雲花甲（可煉化成金剛甲）。
11. 回破陣台做最後一次補給，並將所有的龍鱗鳳羽煉化掉。
12. 裝備抵禦冰系魔法的防具後進入左下角的月旗營，用劍打敗曹彰與這裡的妖術師可得閃電劍。
13. 出去後會直接進入日旗營，這裡的祈禱師會用火魔法攻擊你，打敗南華老仙可得金剛甲。
14. 最後進入曹操大營，先用劍打敗曹洪、張遼及曹丕三名武將，可分別獲得火燄劍、冰槍和雷光劍。
15. 進入曹操營帳後他會叫出由呂布領軍的活死人部隊，先從外圍用冰系的箭先把呂布身邊所有的敵人清掉，然後引出呂布，用冰箭結凍他，然後用雷光劍來砍。打敗他後貂蟬會跟著他殉情。

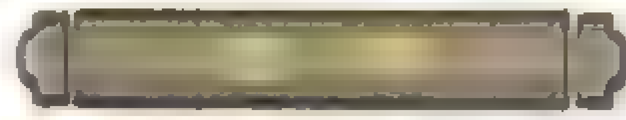

救出黃忠後他會送你最強的通天弓


諸葛亮與趙雲傳送至破陣台準備破陣


終於在主營遇到曹操

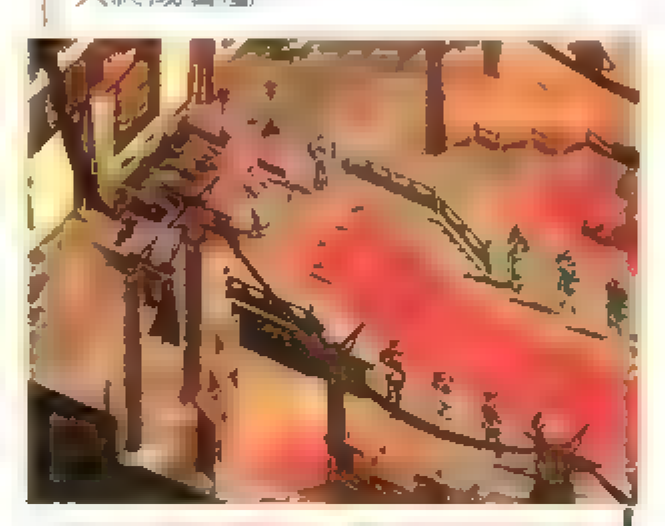

呂布所率領的活死人部隊





## 定軍山

1. 成功破陣後一行人回定軍山慶祝。
2. 孔明要趙雲上定軍山頂找文鸞，有情人終成眷屬。


趙雲與文鸞在文王宮殿前結為連理

# 物品冶煉

## 防具

### 頭盔類

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 頭巾 | + | 玄武頭巾 | = | 白虎頭巾 |
| 白虎頭巾 | + | 朱雀頭巾 | = | 青龍頭巾 |
| 朱雀頭巾 | + | 青龍頭巾 | = | 蒼穹頭巾 |
| 布帽 | + | 玄武帽 | = | 白虎帽 |
| 玄武帽 | + | 白虎帽 | = | 朱雀帽 |
| 白虎帽 | + | 朱雀帽 | = | 青龍帽 |
| 朱雀帽 | + | 青龍帽 | = | 蒼穹帽 |
| 銅盔 | + | 玄武銅盔 | = | 白虎銅盔 |
| 玄武銅盔 | + | 白虎銅盔 | = | 朱雀銅盔 |
| 白虎銅盔 | + | 朱雀銅盔 | = | 青龍銅盔 |
| 朱雀銅盔 | + | 青龍銅盔 | = | 蒼穹銅盔 |
| 鐵盔 | + | 玄武鐵盔 | = | 白虎鐵盔 |
| 玄武鐵盔 | + | 白虎鐵盔 | = | 朱雀鐵盔 |
| 白虎鐵盔 | + | 朱雀鐵盔 | = | 青龍鐵盔 |
| 朱雀鐵盔 | + | 青龍鐵盔 | = | 蒼穹鐵盔 |
| 暗銀盔 | + | 紫水晶 | = | 銀盔 |
| 銀盔 | + | 紫水晶 | = | 亮銀盔 |
| 金盔 | + | 紫水晶 | = | 巨金盔 |
| 勇士盔 | + | 紫水晶 | = | 將軍盔 |
| 將軍盔 | + | 紫水晶 | = | 大將軍盔 |
| 大將軍盔 | + | 紫水晶 | = | 元帥盔 |
| 元帥盔 | + | 紫水晶 | = | 霸王盔 |
| 狼頭盔 | + | 紫水晶 | = | 巨狼頭盔 |
| 獅頭盔 | + | 紫水晶 | = | 獅王頭盔 |
| 獅王頭盔 | + | 紫水晶 | = | 聖獸頭盔 |

**特殊頭盔**

獅頭盔＋狼頭盔＋鬼神符＝鬼面盔
風　盔＋紫水晶＋火鳳靈書＋蒼鷹之翼＝飛鷹盔
鬼面盔＋紫水晶＋雷神書＋金剛之盾＝金剛盔

### 護甲類

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 皮甲 | + | 改良皮甲 | = | 精製皮甲 |
| 改良皮甲 | + | 精製皮甲 | = | 特製皮甲 |
| 精製皮甲 | + | 特製皮甲 | = | 絕世皮甲 |
| 竹片甲 | + | 改良竹片甲 | = | 精製竹片甲 |
| 改良竹片甲 | + | 精製竹片甲 | = | 特製竹片甲 |
| 精製竹片甲 | + | 特製竹片甲 | = | 珍稀竹片甲 |
| 特製竹片甲 | + | 珍稀竹片甲 | = | 絕世竹片甲 |
| 連環甲 | + | 改良連環甲 | = | 精製連環甲 |
| 改良連環甲 | + | 精製連環甲 | = | 特製連環甲 |
| 精製連環甲 | + | 特製連環甲 | = | 珍稀連環甲 |
| 特製連環甲 | + | 珍稀連環甲 | = | 絕世連環甲 |
| 魚鱗甲 | + | 改良魚鱗甲 | = | 精製魚鱗甲 |
| 改良魚鱗甲 | + | 精製魚鱗甲 | = | 特製魚鱗甲 |
| 精製魚鱗甲 | + | 特製魚鱗甲 | = | 珍稀魚鱗甲 |
| 特製魚鱗甲 | + | 珍稀魚鱗甲 | = | 絕世魚鱗甲 |
| 柳葉甲 | + | 改良柳葉甲 | = | 精製柳葉甲 |
| 改良柳葉甲 | + | 精製柳葉甲 | = | 特製柳葉甲 |
| 精製柳葉甲 | + | 特製柳葉甲 | = | 珍稀柳葉甲 |
| 特製柳葉甲 | + | 珍稀柳葉甲 | = | 絕世柳葉甲 |
| 金鎖甲 | + | 改良金鎖甲 | = | 精製金鎖甲 |
| 改良金鎖甲 | + | 精製金鎖甲 | = | 特製金鎖甲 |
| 精製金鎖甲 | + | 特製金鎖甲 | = | 珍稀金鎖甲 |
| 特製金鎖甲 | + | 珍稀金鎖甲 | = | 絕世金鎖甲 |
| 鎧甲 | + | 改良鎧甲 | = | 精製鎧甲 |
| 改良鎧甲 | + | 精製鎧甲 | = | 特製鎧甲 |
| 精製鎧甲 | + | 特製鎧甲 | = | 珍稀鎧甲 |
| 特製鎧甲 | + | 珍稀鎧甲 | = | 絕世鎧甲 |

**特殊護甲**

白銀寶甲＋紫水晶＋雷神書＋金剛之盾＝金剛甲
泰極金甲＋紫水晶＋龍捲風暴＋金剛之盾＝龍鱗寶甲

### 靴類

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 布靴 | + | 玄武布靴 | = | 白虎布靴 |
| 玄武布靴 | + | 白虎布靴 | = | 朱雀布靴 |
| 白虎布靴 | + | 朱雀布靴 | = | 青龍布靴 |
| 朱雀布靴 | + | 青龍布靴 | = | 渾元布靴 |
| 皮靴 | + | 改良皮靴 | = | 精製皮靴 |
| 改良皮靴 | + | 精製皮靴 | = | 特製皮靴 |
| 精製皮靴 | + | 特製皮靴 | = | 珍稀皮靴 |
| 特製皮靴 | + | 珍稀皮靴 | = | 絕世皮靴 |
| 戰靴 | + | 改良戰靴 | = | 精製戰靴 |
| 改良戰靴 | + | 精製戰靴 | = | 特製戰靴 |
| 精製戰靴 | + | 特製戰靴 | = | 珍稀戰靴 |
| 特製戰靴 | + | 珍稀戰靴 | = | 絕世戰靴 |
| 雲頭靴 | + | 玄武雲頭靴 | = | 白虎雲頭靴 |
| 玄武雲頭靴 | + | 白虎雲頭靴 | = | 朱雀雲頭靴 |
| 白虎雲頭靴 | + | 朱雀雲頭靴 | = | 青龍雲頭靴 |
| 朱雀雲頭靴 | + | 青龍雲頭靴 | = | 渾元雲頭靴 |

**特殊靴**

神行靴＋紫水晶＋蒼鷹之翼＝疾風靴



龍　鱗＋紫水晶＝龍捲風暴
鳳　羽＋紫水晶＝火鳳靈書
龍　鱗＋鳳　羽＝雷神書
手　持有武具＋1龍鱗＋1鳳羽＝永固
永固武具＋2龍鱗＋1鳳羽or2鳳羽＋1龍鱗
＝該武具最終形態

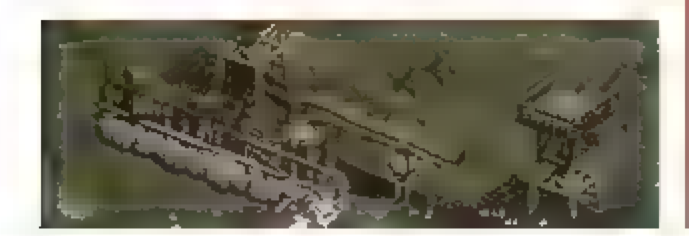
## 武器

### 弓類

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 短弓 | + | 加強短弓 | = | 超強短弓 |
| 加強短弓 | + | 超強短弓 | = | 珍稀短弓 |
| 超強短弓 | + | 珍稀短弓 | = | 神奇短弓 |
| 珍稀短弓 | + | 神奇短弓 | = | 絕世短弓 |
| 長弓 | + | 加強長弓 | = | 超強長弓 |
| 加強長弓 | + | 超強長弓 | = | 珍稀長弓 |
| 超強長弓 | + | 珍稀長弓 | = | 神奇長弓 |
| 珍稀長弓 | + | 神奇長弓 | = | 絕世長弓 |
| 鐵弓 | + | 加強鐵弓 | = | 超強鐵弓 |
| 加強鐵弓 | + | 超強鐵弓 | = | 珍稀鐵弓 |
| 超強鐵弓 | + | 珍稀鐵弓 | = | 神奇鐵弓 |
| 珍稀鐵弓 | + | 神奇鐵弓 | = | 絕世鐵弓 |
| 戰弓 | + | 加強戰弓 | = | 超強戰弓 |
| 加強戰弓 | + | 超強戰弓 | = | 珍稀戰弓 |
| 超強戰弓 | + | 珍稀戰弓 | = | 神奇戰弓 |
| 珍稀戰弓 | + | 神奇戰弓 | = | 絕世戰弓 |
| 連弩 | + | 加強連弩 | = | 超強連弩 |
| 加強連弩 | + | 超強連弩 | = | 珍稀連弩 |
| 超強連弩 | + | 珍稀連弩 | = | 神奇連弩 |
| 珍稀連弩 | + | 神奇連弩 | = | 絕世連弩 |
| 虎賁弓 | + | 加強虎賁弓 | = | 超強虎賁弓 |
| 加強虎賁弓 | + | 超強虎賁弓 | = | 珍稀虎賁弓 |
| 超強虎賁弓 | + | 珍稀虎賁弓 | = | 神奇虎賁弓 |
| 珍稀虎賁弓 | + | 神奇虎賁弓 | = | 絕世虎賁弓 |
| 諸葛弩 | + | 加強諸葛弩 | = | 超強諸葛弩 |
| 加強諸葛弩 | + | 超強諸葛弩 | = | 珍稀諸葛弩 |
| 超強諸葛弩 | + | 珍稀諸葛弩 | = | 神奇諸葛弩 |
| 珍稀諸葛弩 | + | 神奇諸葛弩 | = | 絕世諸葛弩 |

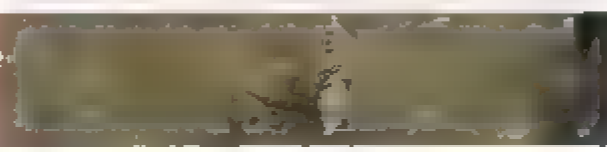
**特殊弓**

養由弓＋紫水晶＋火　蛇　符＋火　鳳　符＝火[illegible]弓
李廣弓＋紫水晶＋力量之酒＋蒼鷹之翼＝通天弓



### 槍類

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 鐵槍 | + | 加強鐵槍 | = | 超強鐵槍 |
| 加強鐵槍 | + | 超強鐵槍 | = | 珍稀鐵槍 |
| 超強鐵槍 | + | 珍稀鐵槍 | = | 神奇鐵槍 |
| 珍稀鐵槍 | + | 神奇鐵槍 | = | 絕世鐵槍 |
| 鋼槍 | + | 加強鋼槍 | = | 超強鋼槍 |
| 加強鋼槍 | + | 超強鋼槍 | = | 珍稀鋼槍 |
| 超強鋼槍 | + | 珍稀鋼槍 | = | 神奇鋼槍 |
| 珍稀鋼槍 | + | 神奇鋼槍 | = | 絕世鋼槍 |
| 拐突槍 | + | 加強拐突槍 | = | 超強拐突槍 |
| 加強拐突槍 | + | 超強拐突槍 | = | 珍稀拐突槍 |
| 超強拐突槍 | + | 珍稀拐突槍 | = | 神奇拐突槍 |
| 珍稀拐突槍 | + | 神奇拐突槍 | = | 絕世拐突槍 |
| 玄武畫戟 | + | 白虎畫戟 | = | 朱雀畫戟 |
| 白虎畫戟 | + | 朱雀畫戟 | = | 青龍畫戟 |
| 朱雀畫戟 | + | 青龍畫戟 | = | 渾元畫戟 |
| 梨花槍 | + | 加強梨花槍 | = | 超強梨花槍 |
| 加強梨花槍 | + | 超強梨花槍 | = | 珍稀梨花槍 |
| 超強梨花槍 | + | 珍稀梨花槍 | = | 神奇梨花槍 |
| 珍稀梨花槍 | + | 神奇梨花槍 | = | 絕世梨花槍 |
| 透甲槍 | + | 加強透甲槍 | = | 超強透甲槍 |
| 加強透甲槍 | + | 超強透甲槍 | = | 珍稀透甲槍 |
| 超強透甲槍 | + | 珍稀透甲槍 | = | 神奇透甲槍 |
| 珍稀透甲槍 | + | 神奇透甲槍 | = | 絕世透甲槍 |
| 鉤鐮槍 | + | 加強鉤鐮槍 | = | 超強鉤鐮槍 |
| 加強鉤鐮槍 | + | 超強鉤鐮槍 | = | 珍稀鉤鐮槍 |
| 超強鉤鐮槍 | + | 珍稀鉤鐮槍 | = | 神奇鉤鐮槍 |
| 珍稀鉤鐮槍 | + | 神奇鉤鐮槍 | = | 絕世鉤鐮槍 |
| 三尖槍 | + | 加強三尖槍 | = | 超強三尖槍 |
| 加強三尖槍 | + | 超強三尖槍 | = | 珍稀三尖槍 |
| 超強三尖槍 | + | 珍稀三尖槍 | = | 神奇三尖槍 |
| 珍稀三尖槍 | + | 神奇三尖槍 | = | 絕世三尖槍 |
| 雙頭槍 | + | 加強雙頭槍 | = | 超強雙頭槍 |
| 加強雙頭槍 | + | 超強雙頭槍 | = | 珍稀雙頭槍 |
| 超強雙頭槍 | + | 珍稀雙頭槍 | = | 神奇雙頭槍 |
| 珍稀雙頭槍 | + | 神奇雙頭槍 | = | 絕世雙頭槍 |



### 劍類

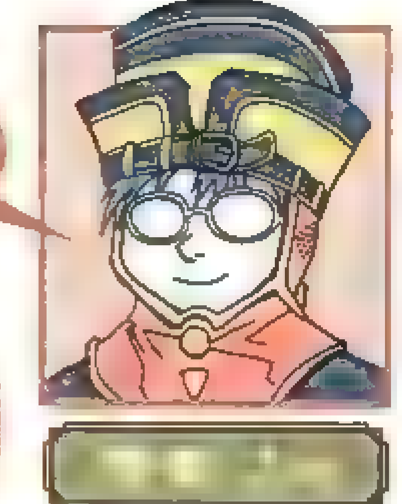
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 鐵劍 | + | 加強鐵劍 | = | 超強鐵劍 |
| 加強鐵劍 | + | 超強鐵劍 | = | 珍稀鐵劍 |
| 超強鐵劍 | + | 珍稀鐵劍 | = | 神奇鐵劍 |
| 珍稀鐵劍 | + | 神奇鐵劍 | = | 絕世鐵劍 |
| 鋼劍 | + | 加強鋼劍 | = | 超強鋼劍 |
| 加強鋼劍 | + | 超強鋼劍 | = | 珍稀鋼劍 |
| 超強鋼劍 | + | 珍稀鋼劍 | = | 神奇鋼劍 |
| 珍稀鋼劍 | + | 神奇鋼劍 | = | 絕世鋼劍 |
| 護手刀 | + | 加強護手刀 | = | 超強護手刀 |
| 加強護手刀 | + | 超強護手刀 | = | 珍稀護手刀 |
| 超強護手刀 | + | 珍稀護手刀 | = | 神奇護手刀 |
| 珍稀護手刀 | + | 神奇護手刀 | = | 絕世護手刀 |
| 大劍 | + | 加強大劍 | = | 超強大劍 |
| 加強大劍 | + | 超強大劍 | = | 珍稀大劍 |
| 超強大劍 | + | 珍稀大劍 | = | 神奇大劍 |
| 珍稀大劍 | + | 神奇大劍 | = | 絕世大劍 |
| 流水劍 | + | 加強流水劍 | = | 超強流水劍 |
| 加強流水劍 | + | 超強流水劍 | = | 珍稀流水劍 |
| 超強流水劍 | + | 珍稀流水劍 | = | 神奇流水劍 |
| 珍稀流水劍 | + | 神奇流水劍 | = | 絕世流水劍 |
| 龍泉劍 | + | 加強龍泉劍 | = | 超強龍泉劍 |
| 加強龍泉劍 | + | 超強龍泉劍 | = | 珍稀龍泉劍 |
| 超強龍泉劍 | + | 珍稀龍泉劍 | = | 神奇龍泉劍 |
| 珍稀龍泉劍 | + | 神奇龍泉劍 | = | 絕世龍泉劍 |

**特殊劍**

誅天劍＋桃木劍＋紫水晶＋太極符＝斬妖劍
青釭劍＋紫水晶＋白虎之魂＋生命之心＝吸血劍
倚天劍＋紫水晶＋太極符＋生命之心＝七星劍
青釭劍＋紫水晶＋雷神書＋蒼鷹之翼＝閃電劍
倚天劍＋紫水晶＋雷神書＋力量之酒＝靈光劍

**特殊槍**

霸　王　槍＋紫　水　晶＝狼牙槍
方天畫戟＋渾元畫戟＝化影戟
狼　牙　槍＋紫　水　晶＋白虎之魂＋青釭劍＝寒殺槍
蛇　矛　戟＋紫　水　晶＋火　蛇　符＋火鳳符＝火焰槍
寒　殺　槍＋紫　水　晶＋冰　凌　霜＝冰　槍
化　影　戟＋紫　水　晶＋白虎之魂＋龍捲風暴＝龍膽槍
奪　殺　槍＋紫　水　晶＋力量之酒＋蒼鷹之翼＝真空槍



# 善與惡：神獸島 攻略指南

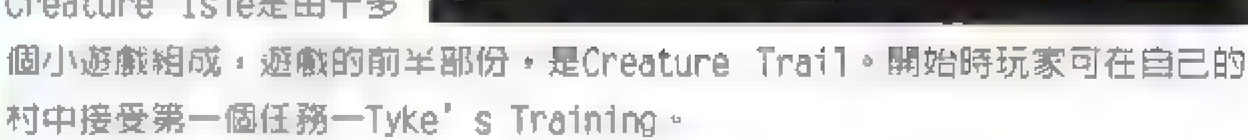
玩家如果有保存之前《Black & white》的Save檔，就可以沿用之前的神獸；如果沒有保留之前的Save檔，遊戲會分配給玩家一隻Monkey猴子，當然用起來不及以前的神獸好。

玩家所扮演的神被召喚至這個島上時，島上的居民是一群埃及人。玩家▢回可得慢慢的玩，待玩家所飼養的神獸有一定的能力時再下達任務，





因為神獸島玩法和之前有所不同，在神獸島中沒有敵人，所以玩家不必心急，而且在神獸島中許多任務都要依靠神獸執行，所以玩家最好先訓練好神獸的基本技▢▢▢始任務，才會有較好的效果。



這次Black & While Creature Isle是由十多個小遊戲組成，遊戲的前半部份，是Creature Trail。開始時玩家可在自己的村中接受第一個任務—Tyke's Training。

玩家可先由奪取村莊開始，慢慢的擴展自己的力量。第一步是取得日本村及賽爾特人兩村的信仰。因為取得日本村後，可得到無限的「Winged Mircales」作為獎勵，而取得賽爾特村之後，可得到無限的Fast Mircales。取得兩村之後，玩家可先玩另外的銀卷任務，因為在完成日本村左手邊的填場後可得到無限的Love Mircales；總之玩家見到有銀卷的任務時不妨先玩，因為銀卷完成後通常都有無限的Mircales獎勵玩家。





## 神獸島區域結構

## 神獸的基本屬性：

每種神獸除了在先天上的基本能力會有所差異外，神獸日後的能力也會因玩家飼養方法與所受之訓練不同而有所差別。




### Ape 猿



- 肥胖度 5　■力量值 3
- 步行速度 7　■跑步速度 8
- 反應時間 5.5　■聰明才智 8
- 最大體型所需時間: 1200 分鐘
- 最大力量值: 8 Min分鐘
- 復原能力 8

### Brown Bear 棕色熊



- 肥胖度: 5　■力量值: 5
- 步行速度: 7　■跑步速度: 9
- 反應時間: 5.5　■聰明才智: 3.3
- 最大體型所需時間: 1600 分鐘
- 最大力量值 7 分鐘
- 復原能力 7

### Cow 牛



- 肥胖度 6　■力量值 3
- 步行速度 6　■跑步速度 8
- 反應時間 4　■聰明才智 5.5
- 最大體型所需時間 1500 分鐘
- 最大力量值: 11 分鐘
- 復原能力 11

### Gorilla 大猩猩



- 肥胖度 6　■力量值 6
- 步行速度 6　■跑步速度 8
- 反應時間 5.4　■聰明才智 3.6
- 最大體型所需時間: 1300 分鐘
- 最大力量值: 7 分鐘
- 復原能力 7

### Horse 馬



- 肥胖度 5　■力量值 4
- 步行速度 8　■跑步速度 10
- 反應時間 6.2　■聰明才智 6.2
- 最大體型所需時間 1350 分鐘
- 最大力量值 8 分鐘
- 復原能力 8

### Leopard 豹



- 肥胖度: 4.5　■力量值: 5.5
- 步行速度: 8.2　■跑步速度: 10
- 反應時間: 9　■聰明才智: 2.3
- 最大體型所需時間: 1450 分鐘
- 最大力量值: 6 分鐘
- 復原能力: 6

### Lion 獅

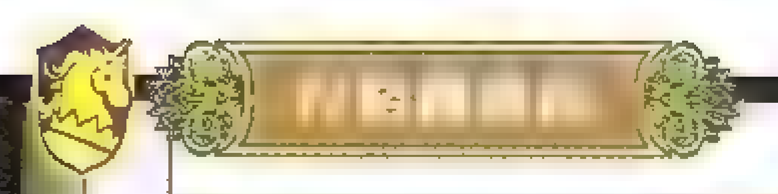


- 肥胖度: 5.2　■力量值: 6.5
- 步行速度: 7.5　■跑步速度: 9
- 反應時間: 6　■聰明才智: 6
- 最大體型所需時間: 1350 分鐘
- 最大力量值: 5 分鐘
- 復原能力: 5

### Mandrill 山魈



- 肥胖度 5　■力量值: 5
- 步行速度 7　■跑步速度: 9
- 反應時間: 5.5　■聰明才智: 4
- 最大體型所需時間: 1250 分鐘
- 最大力量值: 9 分鐘
- 復原能力: 9



## Rhino 犀牛



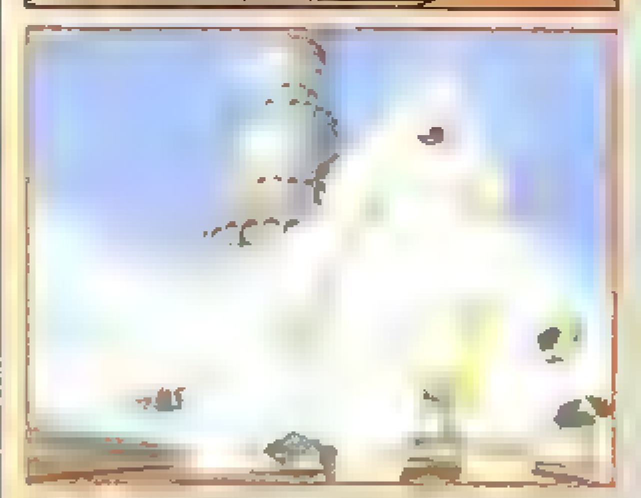
■肥胖度: 5 ■力量值: 6
■步行速度: 7 ■跑步速度: 9
■反應時間: 5.4 ■聰明才智: 2
■最大體型所需時間: 1900 分鐘
■最大力量值: 8 分鐘
■復原能力: 8

## Sheep 羊



■肥胖度: 6 ■力量值: 3.6
■步行速度: 6 ■跑步速度: 8
■反應時間: 5.4 ■聰明才智: 3.6
■最大體型所需時間: 1375 分鐘
■最大力量值: 13 分鐘
■復原能力: 13

## Polar Bear 北極熊



■肥胖度: 5 ■力量值: 5.5
■步行速度: 7 ■跑步速度: 10
■反應時間: 5.4 ■聰明才智: 3.4
■最大體型所需時間: 1650 分鐘
■最大力量值: 7 分鐘
■復原能力: 7

## Tiger 老虎



■肥胖度: 4.6 ■力量值: 6.2
■步行速度: 7.5 ■跑步速度: 9.5
■反應時間: 6.2 ■聰明才智: 1.5
■最大體型所需時間: 1400 分鐘
■最大力量值: 5 分鐘
■復原能力: 5

## Tortoise 烏龜



■肥胖度: 5 ■力量值: 2
■步行速度: 6 ■跑步速度: 8
■反應時間: 2.3 ■聰明才智: 7
■最大體型所需時間: 2000 分鐘
■最大力量值: 12 分鐘
■復原能力: 12

## Wolf 狼



■肥胖度: 4.2 ■力量值: 5
■步行速度: 8 ■跑步速度: 10
■反應時間: 8 ■聰明才智: 4.5
■最大體型所需時間: 1300 分鐘
■最大力量值: 7 分鐘
■復原能力: 7

## Zebra 斑馬



■肥胖度: 5 ■力量值: 4
■步行速度: 8 ■跑步速度: 10
■反應時間: 6.5 ■聰明才智: 6.5
■最大體型所需時間: 1300 分鐘
■最大力量值: 8 分鐘
■復原能力: 8

## Chimp 黑猩猩



■肥胖度: 5 ■力量值: 2.3
■步行速度: 7 ■跑步速度: 9
■反應時間: 5.4 ■聰明才智: 7
■最大體型所需時間: 1190 分鐘
■最大力量值: 9 分鐘
■復原能力: 9

## Ogre 食人怪



■肥胖度: 5 ■力量值: 5.5
■步行速度: 7 ■跑步速度: 9
■反應時間: 5.4 ■聰明才智: 3.5
■最大體型所需時間: 1400 分鐘
■最大力量值: 6 分鐘
■復原能力: 6

# 訓練神獸要領：

神獸島的重點是在神獸身上，要教出一隻善良的神獸，在神獸做好事及對人民表現友好時要給予獎勵，做壞事或對人民發怒時便要打他。要是想讓神獸變成邪惡的，就讓牠殺人放火恐嚇，甚至去吃人(小孩更甚)。





### 取得食物

要使神獸饑餓值在25～45%之間才自己去找食物，牠找甚麼吃不用管，只要不是找好人來吃就可以。(不過最好是雜食)

### 使用倉庫

先調整好繩子的長度，把神獸綁在倉庫上，他就拼命的幫村民做事(當然要先教他一用學習之繩把神獸和工作中的村民綁在一起)，這些都可以令神獸增加力量。

### 懂得跳舞

用憐憫繩把神獸綁在倉庫，牠便會去感化人，但如果要跳舞便需要先學會跳舞；你只要給牠看人們跳舞即可，而之後便要看你的運氣了。

### 學習魔法

一定要懂得治癒或進階治癒，其他的最好要懂得的有造食、造水、造木、雷電、火球、終極爆破(爆破要在戰役中才學得到)

讓神獸學習魔法的方法有二種，一種是在它面前使用，另一種是拿給它使用(若帶學習的鍊圈的話…成長會較高)；這裡有一個小秘訣 [illegible] 給神獸又讓牠放下的話，只要不斷的重複此動作，就可以不浪費魔法球而讓神獸學習到100%的魔法。神獸的神力只有四個常用神力，除這四個之外，其他若一段時間不用的話便會消失。

### 令神獸學習將村民變作使徒

幫神獸帶上學習環，帶牠到人多的地方，用神手將村民拿起再放下；若神獸頭上出現100%的燈泡，這就表示神獸以經學會了。隨後幫神獸帶上彩環並按C鍵，看著神獸把自己的村民輕撫再放回地上時，便獎勵神獸一下，幾次下來後這種行為便會變成神獸的永久記憶。在放牧時期按C鍵就能增加"我的神留給予我大量的注意力"(放牧期間千萬不要幫神獸帶上任何環，否則神獸便會影響到神本身。

### 神獸戰鬥時

戰鬥時最好先用法術，用完後再用必殺技。用法術的時候先讓神獸採取防守(在神獸身上點一下)，至於戰鬥時技巧，對付電腦時只要使用雷電(或火球)術，讓他慢慢扣血一直到死就可以贏了。

### 神獸去指定的地點大便

先在你想要神獸去便便的地方放一塊石或種一顆樹，當看到神獸放屁、要大便時，就命牠到你之前指定的地方，神獸解決後就獎勵神獸一下，幾次後神獸就會去指定的地方大便了。

## 神獸島任務位置









# 任務攻略

## The Beginning：



## Tyke's Nest：

孵化小雛(這個是考驗玩家控制神獸拿取物品)



## Arkle's Crop：

種植東西(種菜？)



## Madino's Bowling：

和牛牛比賽打保齡球



## Tykes Training：

訓練小雛Tyke(訓練共分為四部份)



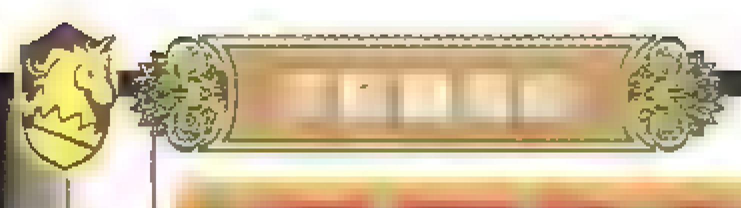
## Guddle's Bowling：

趕羊羊






Orrin's Racing :
Nazzle's Rescue :
Fang's Sheep Stealing :
Orrin's Racing :
Fang's Sheep Stealing :
Naxo's Fight :



## Yax's Soccer：

神獸足球賽



## Herbo's Protection：

保護塔樓



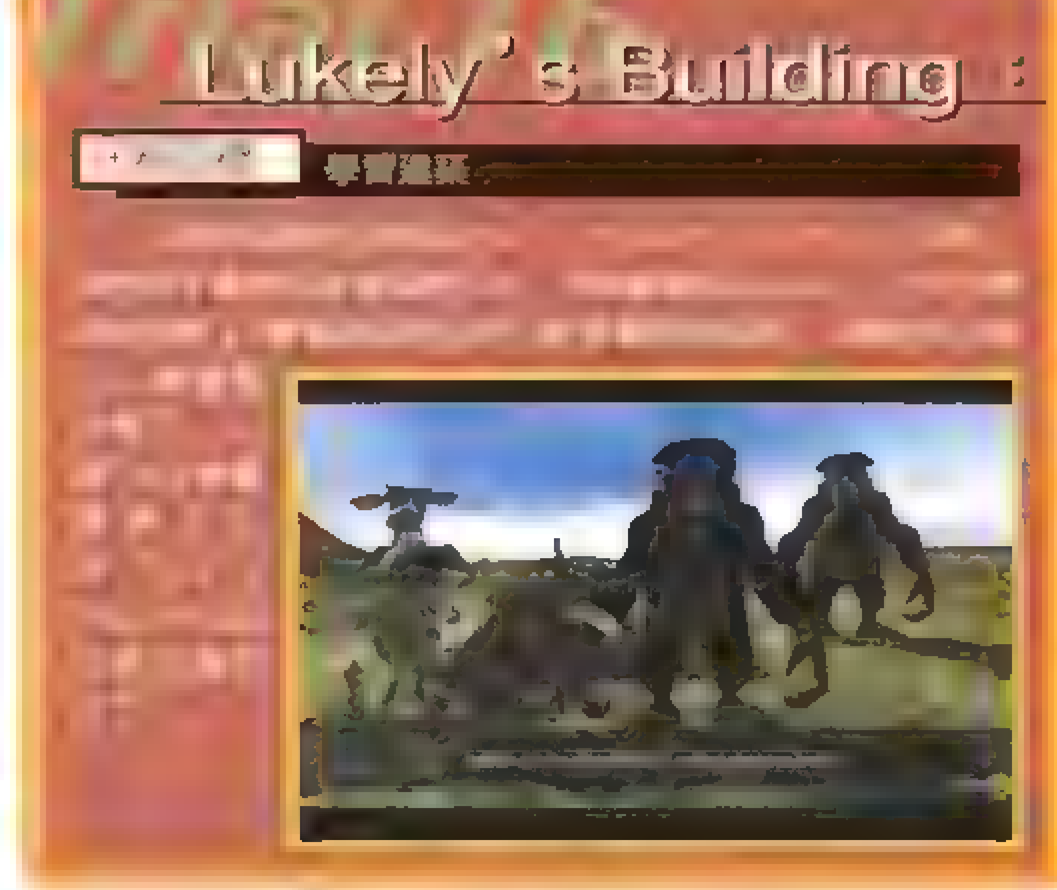
## Pristx's Board Game：

擲骰子玩棋



## Lukely's Building：

學習建築



## Monty's Smashing：

比賽拆房子



## Lukely's Building：

射擊入侵者



神獸島

## Kula's Missionary：

尋找船員



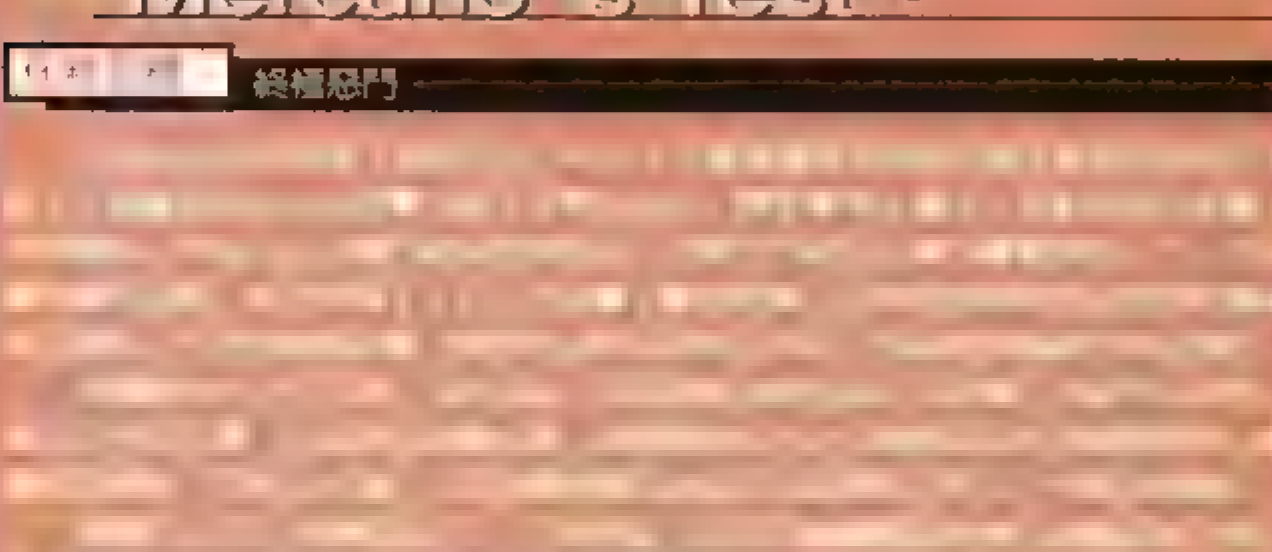
## Rufu's ring：

智鬥食人怪



## Mercurio's Test：

終極惡鬥







## 隱藏的 秘密寶物

相信已有不少玩家過了全部測試，亦很想知道如何可得到紫氣手套，條件是玩家要戰勝所有在道場的神獸，不管你是用甚麼詐騙手段勝出，戰勝每一隻神獸，在牠們的石柱前拉近，會看到有一小小的藍蘑菇做記號，當全部石柱都有藍蘑菇時，犀牛便會出來說話了。



## 後記

除了正常的神獸關卡外，在每個村子中也有一些小關卡，可幫助玩家得到一些技巧及力量，這些關卡包含了：

### 一、日本村

●泛舟 只是一個小遊戲，與主人公完全無關，地點在海邊村莊旁的墓地小島，要入夜到凌晨前才會出現綠卷軸，只要善用暫停就很容易獲勝。

●海豚大炮 玩家可以對著一隻海豚發射數次的水砲，破了紀錄可得水更法力，破不了紀錄也可以得到造水神力球一個，此遊戲在日本村海邊及救援遊戲的海灣，屬於綠色卷軸的任務。



### 二、凱爾特村

●礦坑失火 這裡的工人身上會著火並四處奔逃，你要用雨水熄滅他們身上的火，別讓他們帶著火回營地。礦坑共有三次爆炸，每次都會有礦工走出來，要救到全部才算成功(供應大量造水神力球，也可用玩家的造水神力)，要善用緩速和暫停。

該說的筆者也都說完，《神獸島》遊戲並不大，可算是《Black & While 2》發行前的熱身吧！祝各位玩家早日攻城掠地破關成功。

# 秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲






## 公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P 跟 20G 的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

## 另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用

◆30P ◆150S

## 救世軍

Gothic

**開啟控制台後，可輸入以下密技**

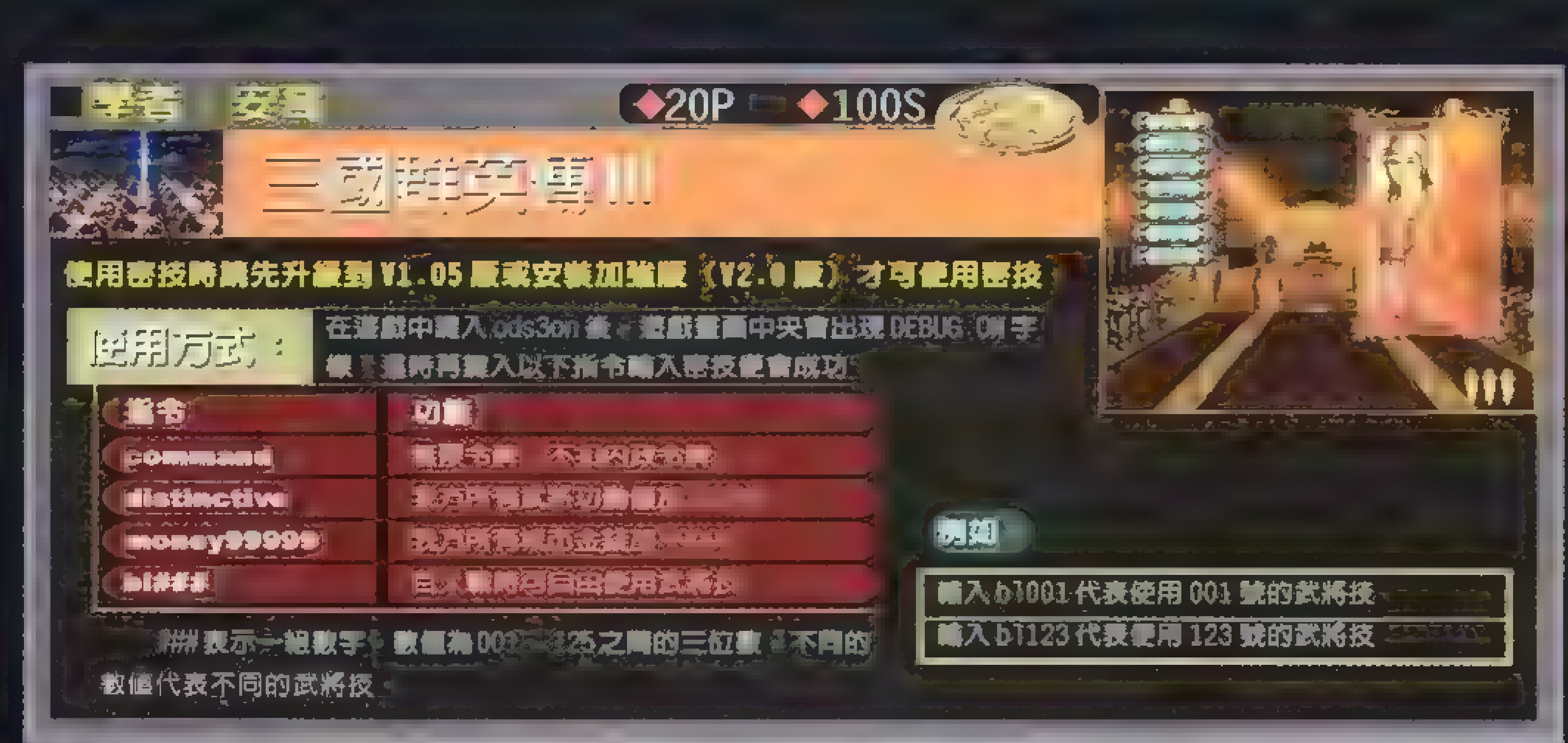
| | |
|---|---|
| [illegible] | |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

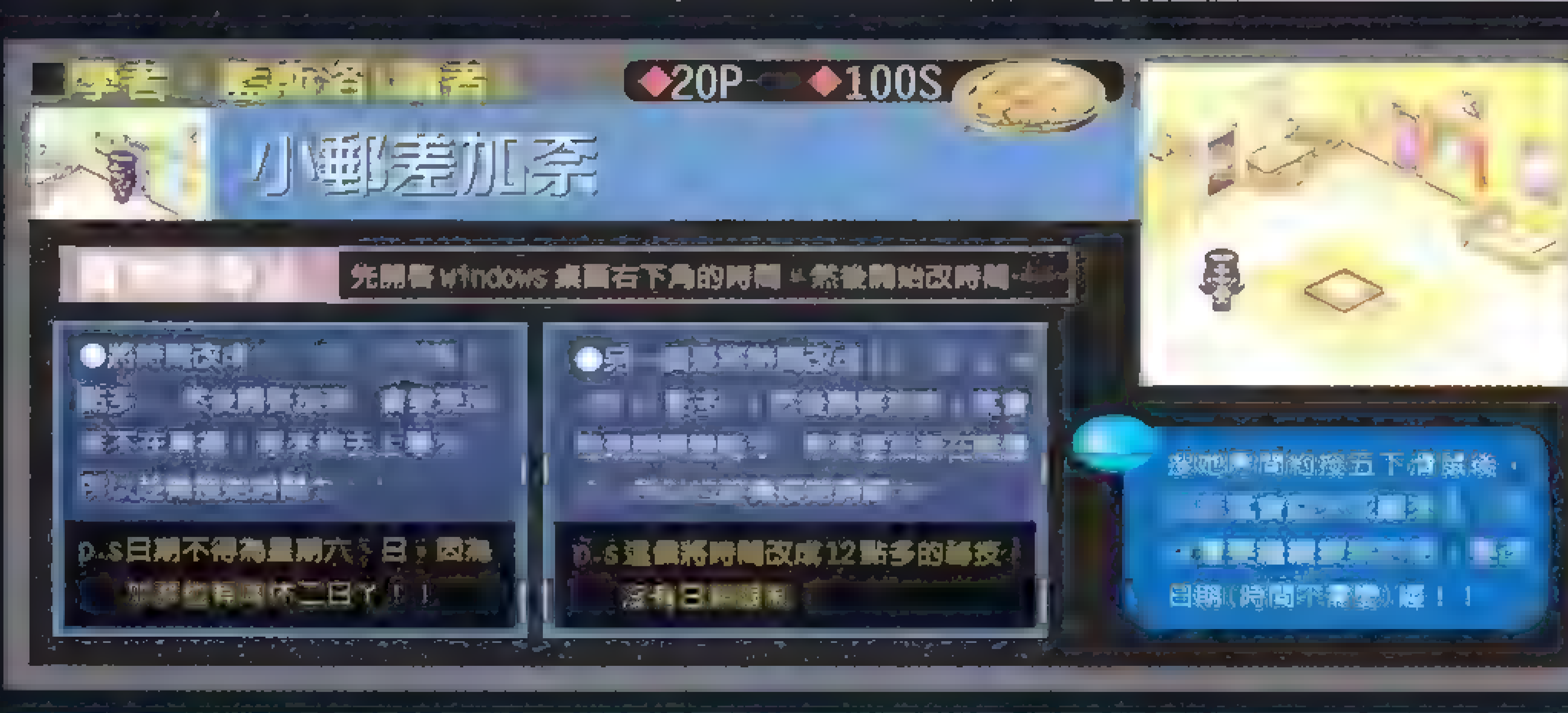
mode，存檔後進入遊戲，輸入以下密技

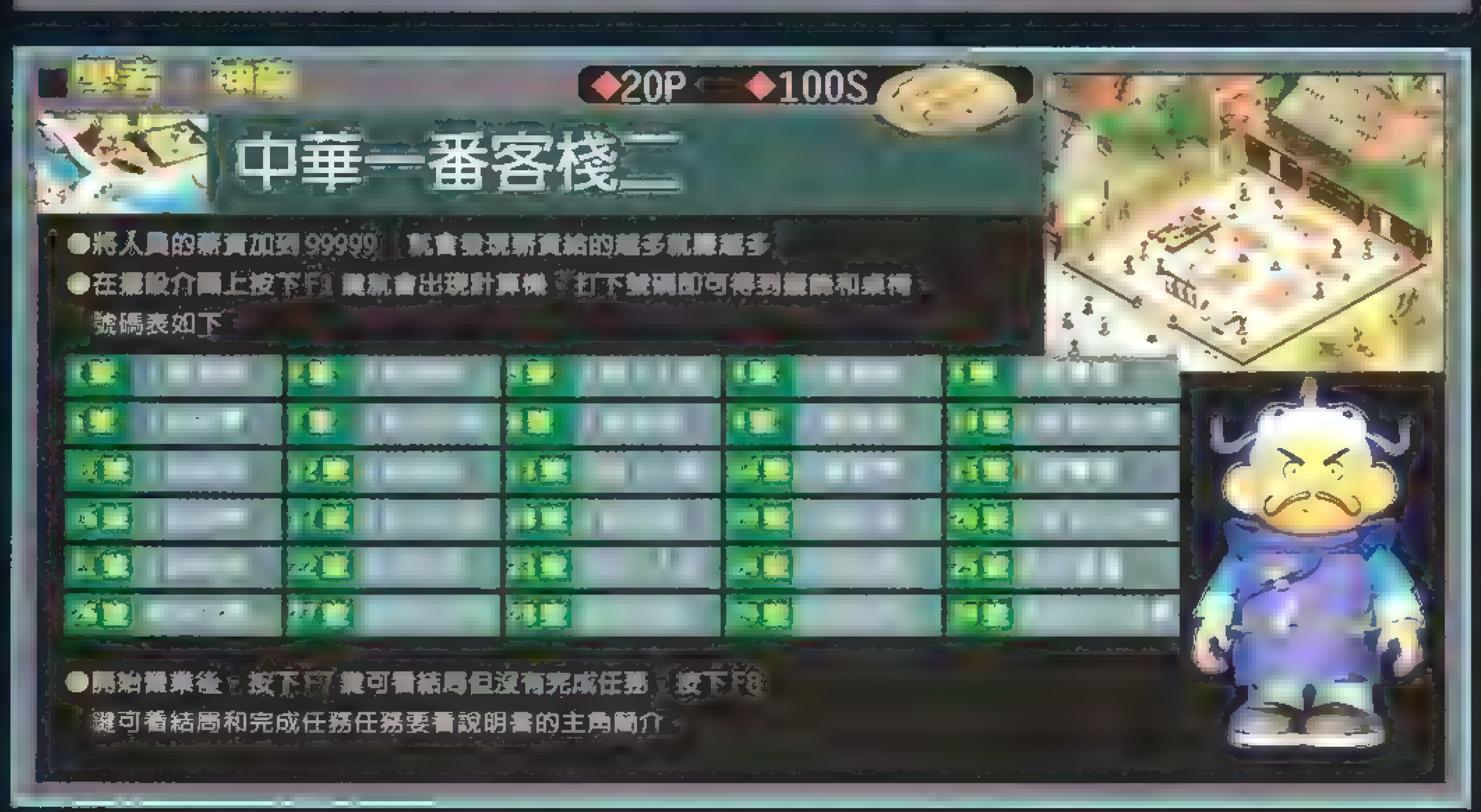
- F2 鍵 = 開啟控制台
- F3 鍵 = 以視窗模式執行遊戲
- F4 鍵 = 以一般模式執行遊戲
- F5 鍵 = 固定視角
- F6 鍵 = 移動視角
- F7 鍵 = 切換遊戲區域
- F8 鍵 = 生命值，魔力值全滿
- H 鍵 = 自體傳送

### 物品代碼

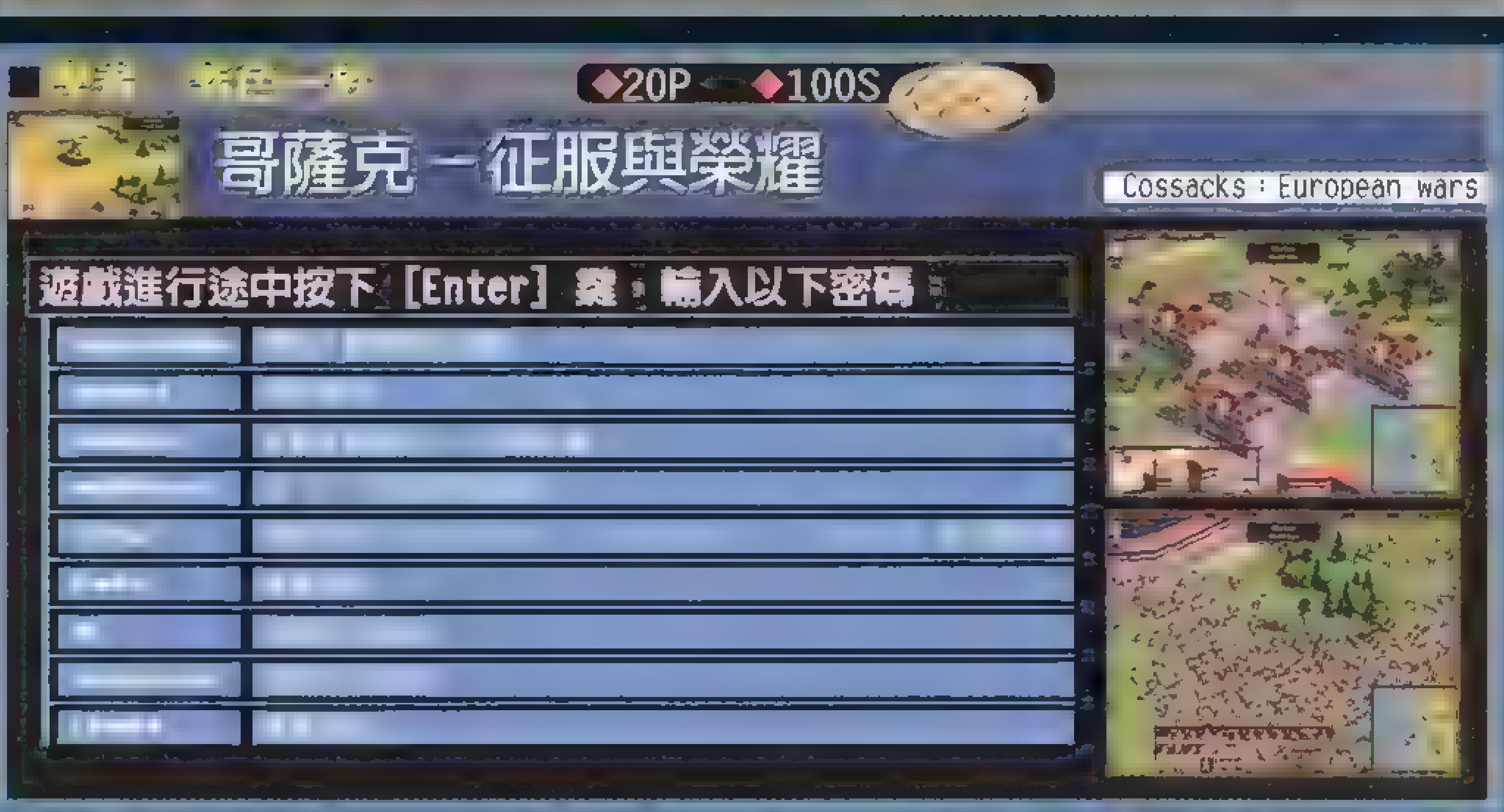
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| torlofsaxt | icegolem | swampshark | ababetestmodell | dmb_armor_m |
| roter_wind | freemineorc | btestmdell | atestmodell | elementare_arcanei |
| ulumulu | meatbug | ctestmodell | urizielrune | astronomie |
| artos_schwert | troll | dtestmodell | xp_map | dungeonkey |
| silax_axt | youngtroll | ftesmodell | neks_amulet | fakescroll |
| diegos_bogen | [illegible] | [illegible] | [illegible] | zeitenklinge |
| [illegible] | [illegible] | htesmodell | prankenhieb | victim |
| udshaman_Rockefeller | xardasdemon | jtesmodell | namibskeule | |

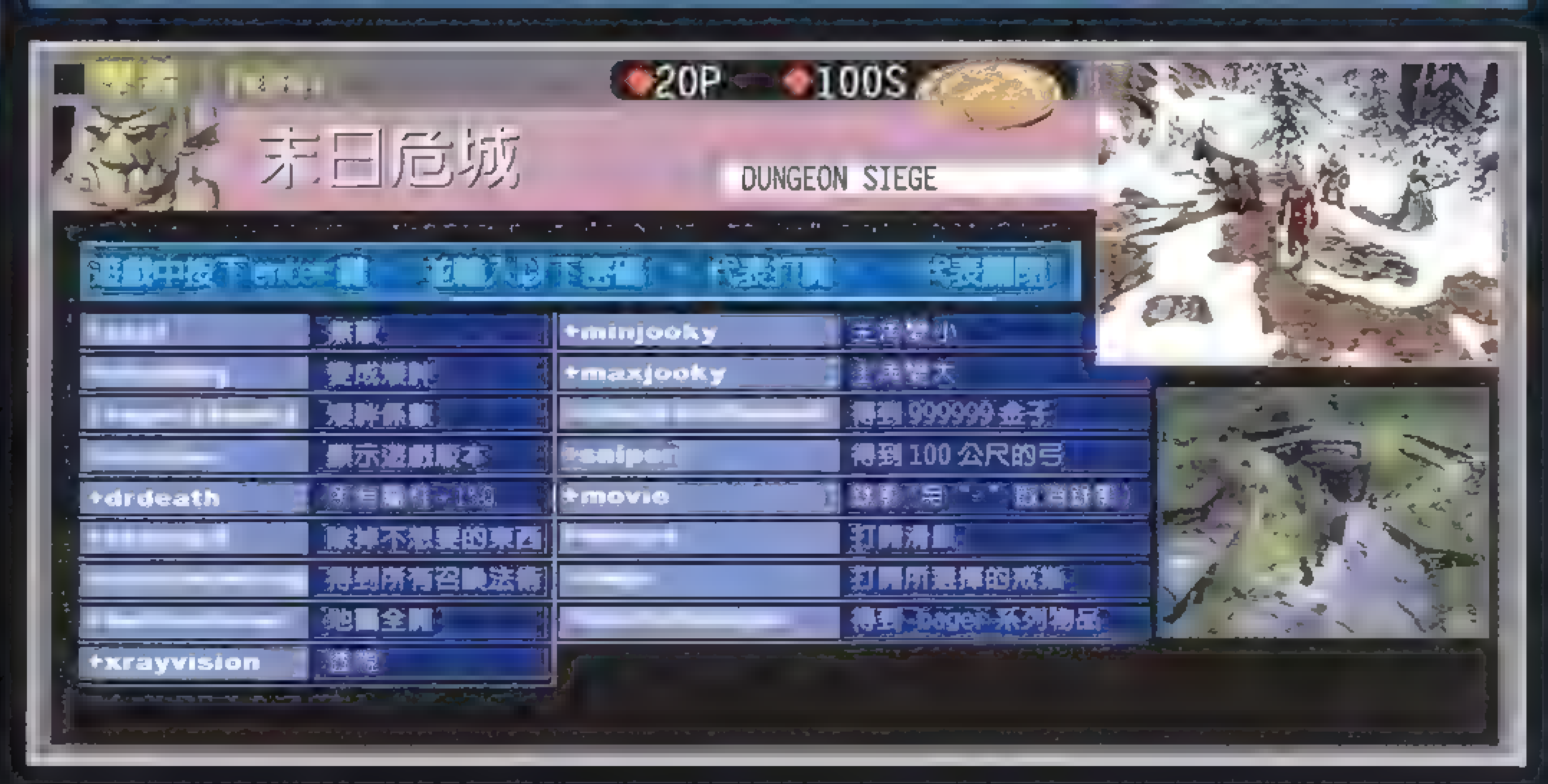

◆20P ◆100S
三國群英傳III
使用密技時請先升級到 V1.05 版或安裝加強版（V2.0 版）才可使用密技
使用方式：
在遊戲中鍵入 ods3on 後，遊戲畫面中央會出現 DEBUG 的字樣，這時再鍵入以下指令輸入密技便會成功
指令
功能
command
distinctive
money99999
bi###
### 表示一組數字，數值為 001~125 之間的三位數，不同的數值代表不同的武將技。
例如
輸入 b1001 代表使用 001 號的武將技
輸入 b1123 代表使用 123 號的武將技


◆20P ◆100S
小郵差加奈
先開啟 windows 桌面右下角的時間，然後開始改時間
p.s日期不得為星期六、日，因為
p.s這個將時間改成12點多的密技
沒有日期限制
日期(時間不需變)喔！！


◆20P ◆100S
中華一番客棧二
●將人員的薪資加到 99999，就會發現薪資給的越多就賺越多
●在遊戲介面上按下 F1 鍵就會出現計算機，打下號碼即可得到器飾和桌椅
號碼表如下：
●開始營業後，按下 F7 鍵可看結局但沒有完成任務，按下 F8 鍵可看結局和完成任務任務要看說明書的主角簡介。


◆20P ◆100S
艦橋指揮官
BRIDGE COMMANDER
●修改遊戲捷徑，在最後面加上一個空格，並輸入"TestMode"進入遊戲，遊戲中原先 Quick Battle 鍵已被 Test Only 取代，沒關係，現在你已經可以在遊戲中選擇任何一個等級了，也可以在遊戲中進入戰術顯示模式，使用下列密技
Shift-G
Shift-K 傷害目標子系統 25%
Shift-R 完全修復目標(友艦受損非常有用)
Shift-Q 得到 10 個 Quantum Torpedoes(但你要載的動才行)

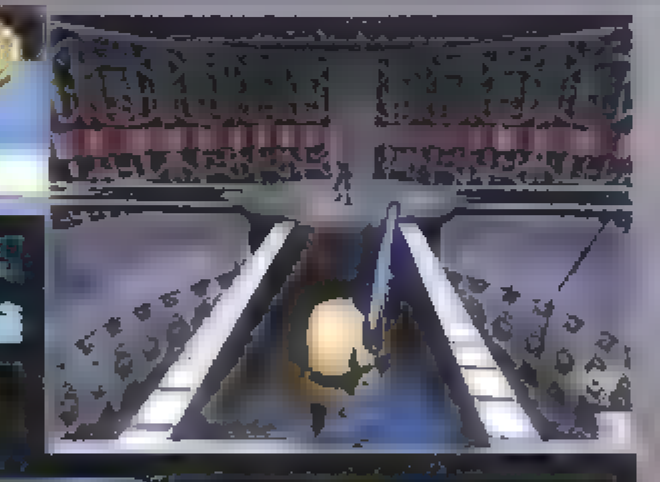

◆20P ◆100S
哥薩克－征服與榮耀
Cossacks : European wars
遊戲進行途中按下 [Enter] 鍵，輸入以下密碼


◆20P ◆100S
末日危城
DUNGEON SIEGE
+drdeath
+minjooky 主角變小
+maxjooky 主角變大
得到 999999 金子
+sniper 得到 100 公尺的弓
+movie
+xrayvision
除掉不想要的東西
得到所有召喚法術
打開所選擇的流派



# 絕地武士 2

JEDI KNIGHT 2：OUTCAST



●把toggleconsole加入至遊戲目錄\gamedata\base\2config.cfg中，在遊戲中按下"Shift"+"~"再輸入devmapall來啟動密技，再輸入以下密技：

god＝無敵狀態

noclip＝穿牆狀態

notarget＝敵人不攻擊你

kill＝自殺

give all＝得到所有武器彈藥和生命護甲全滿

give health＝得到全部血量

give armor＝得到全部護盾

give ammo＝得到全部彈藥

give [item] [#]＝取得道具 [item]（道具名稱）[#]（數量）

npc kill all＝殺掉非玩家控制人物

[illegible]

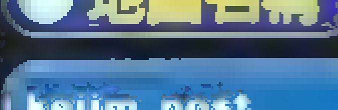
where＝得知敵人位置

victory＝勝利歡呼

drive_atst＝駕駛ATST

fly_xwing＝駕駛X-Wing

[illegible]



## 地圖名稱

| | |
|---|---|
| kejim_post | yavin_swamp |
| kejim_base | yavin_canyon |
| artus_mine | yavin_courtyard |
| artus_detention | yavin_final |
| artus_topside | pit |
| valley | ctf_bespin |
| yavin_temple | ctf_imperial |
| yavin_trial | ctf_ns_streets |
| ns_streets | ctf_yavin |
| ns_hideout | duel_bay |
| ns_starpad | duel_jedi |
| bespin_undercity | duel_pit |
| bespin_streets | duel_carbon |
| bespin_platform | ffa_bespin |
| cairn_bay | ffa_deathstar |
| cairn_assembly | ffa_imperial |
| cairn_reactor | ffa_ns_hideout |
| cairn_dock1 | ffa_ns_streets |
| doom_comm | ffa_raven |
| doom_detention | ffa_yavin |
| doom_shields | |



## 原力絕招

setForceJump (level)（level可以1～[illegible]）＝原力[illegible]

setForceHeal (level)（1～3）＝原力治療

[illegible]＝原力推移

setForcePull (level)（1～3）＝原力拉[illegible]

setForceSpeed (level)（1～3）＝原力加速

setForceGrip (level)（1～3）＝原力鎖喉

[illegible]＝光劍[illegible]

[illegible]＝所有原力技巧等級

[illegible]＝光劍投擲

[illegible]＝光劍攻擊

setSaberDefense (level)（1～3）＝光劍防禦

saberColor (color)＝光劍劍刃的顏色

（red＝紅色、orange＝橙色、yellow＝黃色、green＝綠色、blue＝藍色、purple＝紫色）






發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

研發/ 十乾科技有限公司
NINGO SOFTWARE

# 不可思議的全3D網路格鬥

體驗大型機台上格鬥遊戲讓人熱血噴張的感受，享受格鬥叫囂的快感。在Ｙｅｓ封神榜裡，透過線上網路的機制，玩者不但可以單挑遠方的友人，你更可以呼朋引伴成群結社，來場集團大火拼。



遊戲詳情可參閱十乾科技遊戲網站 http://www.ningo.com.tw



YES!
封神榜
前所未見的
的默契與功力，全曲面的角色，再加上
看透更好玩
發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
研發/
十乾科技有限公司

## 線上集團大火拼：引爆網路新感受



想像置身網路線上，我方對抗另一組遠方可能不認識的人，集團會發生什麼代誌呢？在Y封神榜的世界裡，是沒有什麼不可能的事！

妲己

## 體驗臥虎藏龍的中國武術美學



每個角色都擁有30多種動作，加上神怒技的設計，動作千變萬化，真叫人大呼過癮！優美、流暢的武打動作，讓你置身遊戲如同「玉嬌龍」！

遊戲詳情可參閱十乾科技遊戲網站 http://www.ningo.com.tw


小牌立大功
王牌總動員
只要膽子夠大再加上一手好牌，你也能成為
的獎金獵人！
不明物體從天而降，造成怪物開始入侵，
原本平靜的魔法世界頓時大亂，
擅用紙牌魔法的獎金獵人開始接受委託，打擊怪物，
但怪物從何而來，卻沒有人知道……



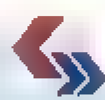

速牌增加自己的出牌數，強牌提昇瞬間攻擊力，破牌破壞敵人的卡片……善用王牌就能贏得制勝先機，更可從劣勢中扭轉戰局！







出版發行  軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

研發製作  三協資訊股份有限公司 GAMTEC CORPORATION



網路麻將搞笑天王，2002萬眾矚目連莊登場！
2002
明星3缺1
最受歡迎、卡司更強的
「明星三缺一」2002痛快再現，
網羅吳宗憲、唐從聖、鄭裕玲等超強明星陣容，
各式風格的牌桌、場景，超乎想像的自創人物，
超勁爆的順飯語音，
陪您新年行大運、連莊爆笑一整年！
天王級明星陣容
麻將遊戲的
ON-LINE KING！！
發
鈊象電子

完全國人自行研發，
寫實呈現中古世紀群獸與魔法的世界。
炎龍系列製作班底加上初生之犢的精采結晶

# THE LORD of BEAST

## CHRONICLE OF AMADIS阿瑪迪斯戰記

/ 二〇〇二夏季予定

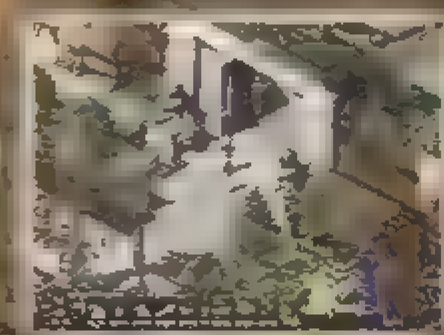


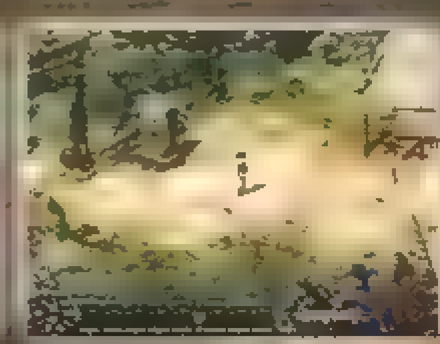

遠征，將由此出發！
THE LORD of BEAST

# 軟體世界



叢書系列







玩家們一定非常期待有關我的冒險旅程還有我的秘密寶具吧！

我迫不及待要與大家們分享，我的出沒處遍佈全省，快去搶購喔！

# 新劍俠情緣

## 主題攻略畫冊



愛秀哪裏就咻哪裏！
透視你給對方的第一印象
前面有個身材、臉蛋一級棒的辣美眉，
第一眼你會先瞄那裏？
A 眼睛
B 臉部
C 胸部
D 腿部
E 都不看
いやだ！你在瞄那裏？
射擊遊戲
嗆辣版 現在開打！
麻辣小魔女
◎卡哇伊的魔物射擊
◎美少女破衣養眼秀
◎升級僱用精靈傭兵
◎兩人合作闖關模式
謎底揭曉
選擇A 誠實清新的好印象，若死瞪著人家，會被人誤認花花公子！
選擇B 人際關係挺不錯的，是朋友眼中的好好先生＆忠實的聽眾呢。
選擇C 你恐怕是欲求不滿，喜歡偷窺別人秘密，最愛聊是非八卦喔。
選擇D 給人家的印象最不好，做事不果斷，相當缺乏自信的膽小鬼。
選擇E 再近一點嘛嘛，害羞男孩別臉紅！

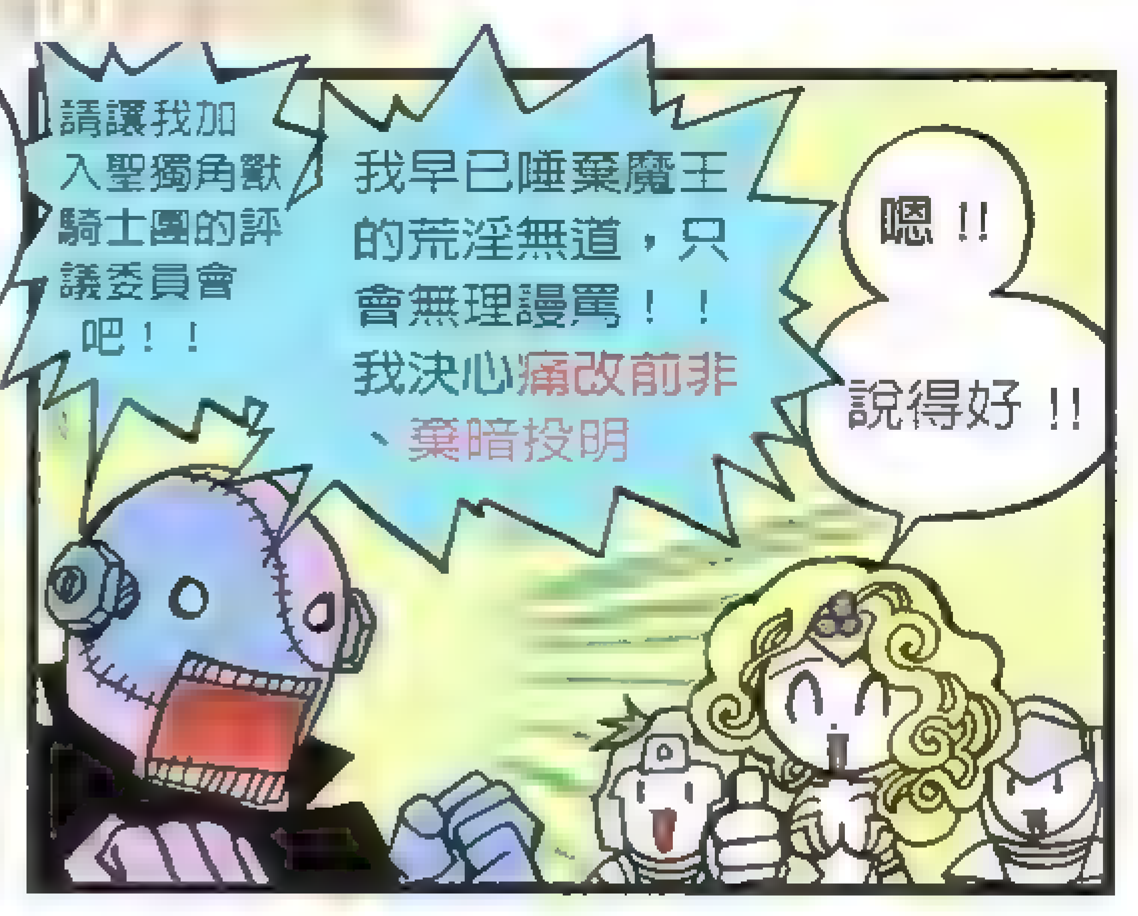



沙…沙雷納！！外面有一個暗黑戰士說要加入我們聖獨角獸騎士團！

咦？

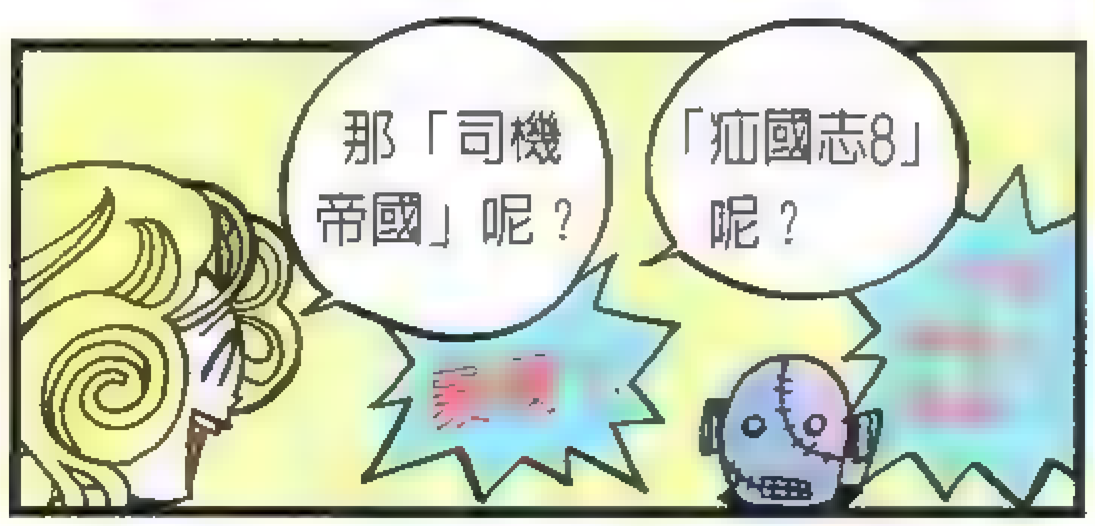
暗黑戰士？魔王軍的暗黑戰士要加入我們？

好像很不錯！













## 遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

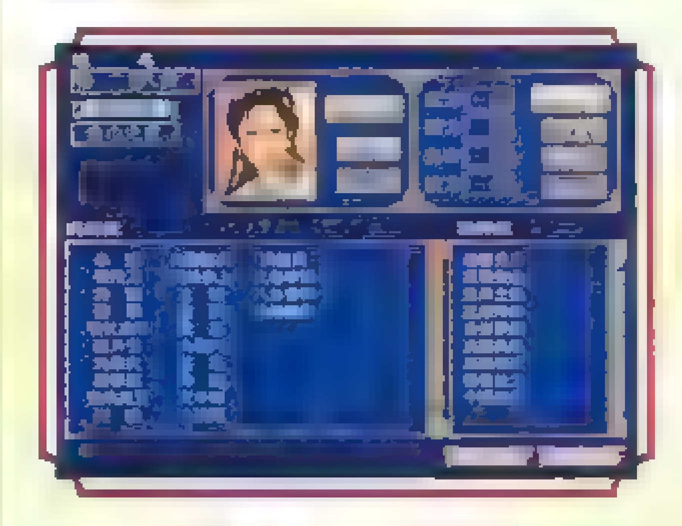


# 三國群英傳3

三國志系列的遊戲一直是國內市場相當熱門的焦點，由奧汀科技製作的「三國群英傳」在日前堂堂發行第三代作品，在市場引起相當熱烈的迴響。相較於其他各款「三國志-Like」的遊戲，三國群英傳系列作品的重心則擺在「百人戰」上面。讓我們一起來看看，此款遊戲到底有什麼地方不一樣！！

國內知名遊戲製作[illegible]奧汀科技，數年前以工作室的名義推出「三國群英傳」第一代，在國內市場上狂銷超過10萬套，為其公司成立打下基礎。[illegible]在三國志市場上，出現了一種前所未有的遊戲[illegible]「百人戰」！！

已經發行到第三代的「三國群英傳」系列，一貫的[illegible]即時戰術性的百人戰為主軸下，除了每一代都更加強其戰場的豐富性、強化[illegible]武將的AI，與奧汀科技一向傲人的美術實力，都可以從每一代的遊戲中發現他們的進步。



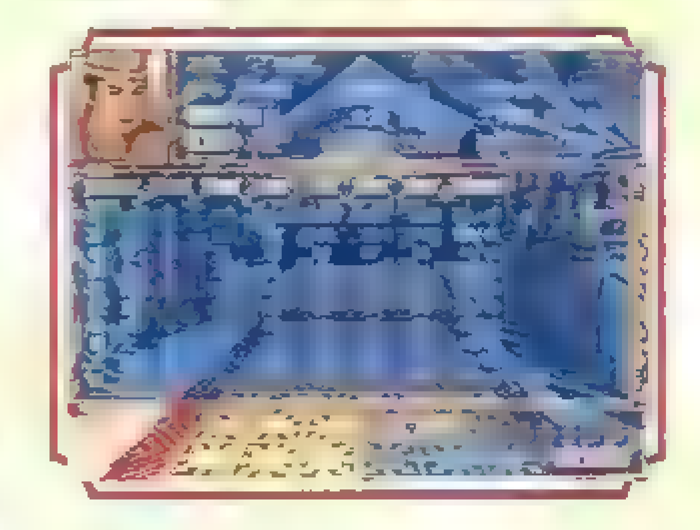
由於市場上的「三國志-Like」遊戲相當的多，其中[illegible]，以及羅貫中先生的三國演義實在太過深植人心，實在沒有其它的三國作品可以與之匹敵，當然參考史實、增加歷史劇本的元素，都是遊戲[illegible]的方式，不過，人物性格的表現、當代謀士武將的特色、戰場的描述與刻畫、鬥智鬥力的情節，實在都跳不出三國演義的範圍之中。

奧汀科技相當成功的發揮了這款遊戲的重點，也就是三國時代謀士的[illegible]計與政治家[illegible]鬥角之外，另外一個重點[illegible]戰鬥！[illegible]戰場上[illegible][illegible]

在武將身上的部分，依照基本的裝備方式，[illegible]指令在[illegible]寶物、裝備、馬匹，在裝備[illegible]，可以提升武將的[illegible]

[illegible]

[illegible]之外，還有[illegible]，比如說，[illegible]等等，[illegible]，可以提升武將的智力



陣形[illegible]，能夠讓原本一能使用單一陣形的武將，自動在戰場上調整部隊陣形，調整部隊的攻守行動能力。另外可以讓武將帶領各種不同的兵種，組合在同一個部隊之中，依據相生相剋的原理，為自己的部隊調整到沒有死角，能攻能守的絕對無敵陣形。

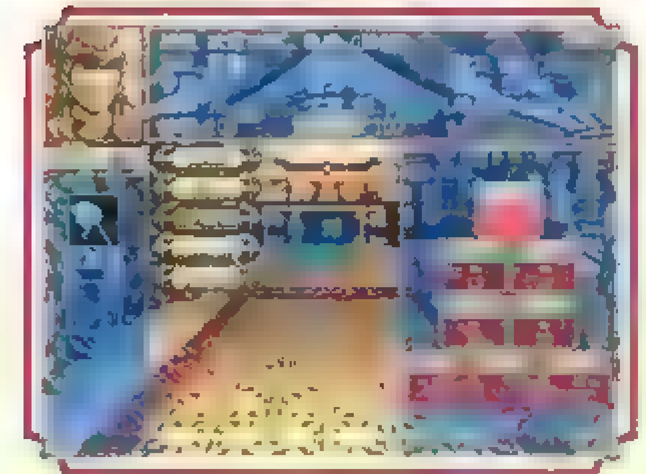


武將的培養可以說是這款遊戲重點中的重點！遊戲中的武將，可以經由戰場上的[illegible]戰鬥累積經驗值與功勳值，經驗值的累積可以提升武將的等級，武將等級提升後，各項屬性的數值也都會有所提升。功勳值，則是另一個非常重要的東西。武將在戰場上有兩種技能，叫做武將技與軍師技，武將技的習得必須用功勳值去換取，當然愈強的武將技就需要愈多的



功勳值去換取，強大的武將技可以在一瞬間秒殺眾多敵軍，而且華麗的效果與震撼性，簡直是到了驚天地泣鬼神的境界。而軍師技是具備軍師身分者所必備，在戰場上施展可以有各項特殊的輔助效果，比如行軍能力加倍、強化我軍士氣、武將精力值充滿、延遲對方行動等等，常常可以在戰場上產生關鍵性的效果。為了培養超強武將，可能就要常常指派某些武將上場，好好累積他們的經驗與實力，到時候才能養成「箭頭形」猛將，單挑、群攻兩相宜。







遊戲的另[illegible]重[illegible]在於戰場的會戰，戰場的作戰上百[illegible]可以[illegible]將[illegible]高價位置[illegible]在武將的本身屬性上，由於本[illegible]相當[illegible]武將的能力，[illegible]會有武將[illegible]，可以一位人對抗上百名士兵。館主的朋友還培養出一個武將，格殺300名對方士兵的超變態玩法！！可以知道武將[illegible]在會戰上面就充分發揮出他的重要性，尤其是面對面的武將單挑，更是要求武將本身的武力、體力、武將[illegible]

[illegible]對方[illegible]一階，[illegible]能夠[illegible]對方[illegible][illegible]

而且不同的武將[illegible]，將會有直線式、區域式、[illegible]，[illegible]我們需要[illegible]攻擊[illegible]視戰場上不同的狀況，[illegible]時的選擇性調整，[illegible]上[illegible]的[illegible]，[illegible]上的多變性，[illegible]反映在[illegible]，讓玩家在[illegible]中得到最大的樂趣。

另外就是部隊間[illegible]戰術運用，所謂「雙拳難敵四手」，再強的武將，沒有部隊好好配合，也會很容易的落入敵人的包圍之中。遊戲中設定了許多種的部隊，如：刀兵、槍兵、弩兵、弓兵、武鬥兵、騎兵、女兵等等，兵種與兵種之間，會有相克的關係，所以，沒有最強的部隊組合，而是需要臨場調度與反應。不過，各種兵種[illegible]混合編成，可以將近戰兵種與具備長距離攻擊能力的單位編在一起，以收截長補短之效。除了兵種相剋之外，就是部隊的陣形，雁形、金鎖、魚鱗、方圓等不同的陣形，將影響到部隊[illegible]的[illegible]度，與對戰時候面對敵軍的攻防[illegible]差異[illegible]這樣子的設定，也使得調兵遣將得到更多的樂趣與挑戰。

喔，對了！裡面是有內政外交指令啦！不過，玩家試試就好，不用太計較了。還有結局動畫，嗯……應[illegible]



# 遊戲護照

## GAME PASSPORT

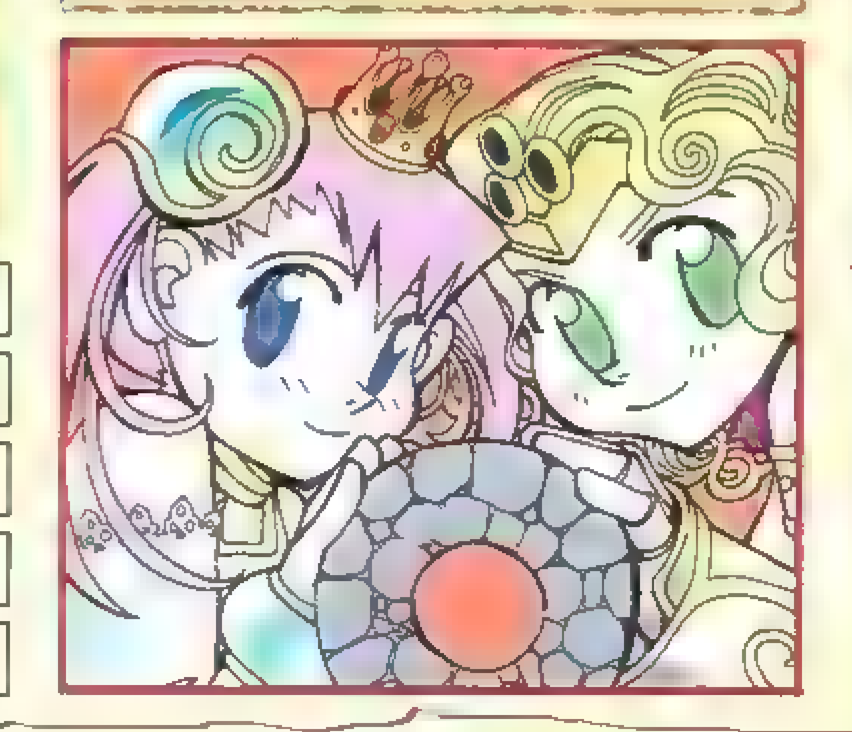


**三國群英傳3**

| | |
|---|---|
| 設計公司 | 奧汀科技 |
| 發行公司 | 智冠科技 |
| 遊戲類型 | 戰略經營 |

| | |
|---|---|
| 操　作 | 可惜大地圖的順手性不足，常常必須切換指令視窗 |
| 耐玩度 | 喜歡享受戰場殺戮快感的三國玩家，選這個[illegible]！ |
| 劇　情 | 養成武將、尋找寶物、上場殺敵，一路殺過去。 |
| 音　效 | 嗯？好像有吧！ |
| 畫　面 | 美術功力實在不錯，人物造型生動，視覺效果相當有風味 |

成功的抓住此類遊戲的重點，完全著重在武將的培養、戰術的運用及戰場上的經營，成功開拓一個另類遊戲類型，喜愛縱橫沙場感覺的玩家，這款遊戲相當適合



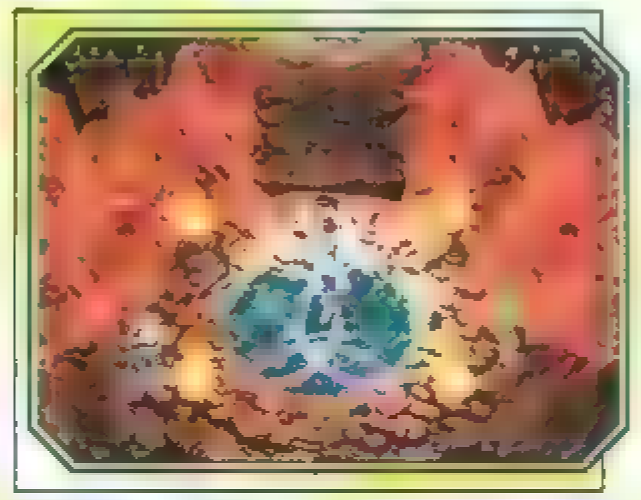


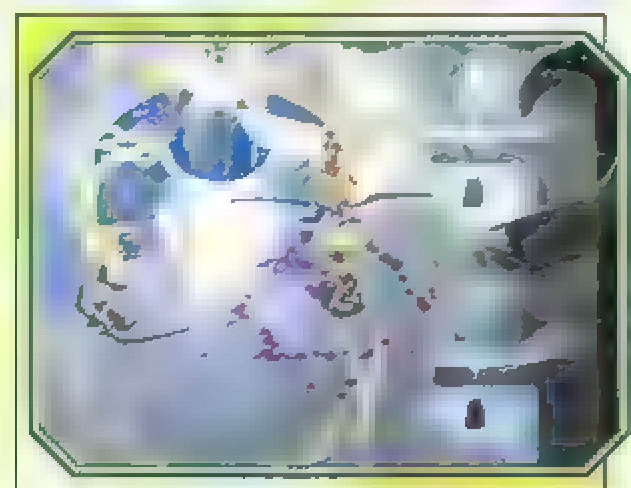
聖騎士－路易王

# 幻世錄II 魔神戰爭

多年前極受好評的國人遊戲作品「幻世錄」，終於在近日推出其續作－「幻世錄II魔神戰爭」，負責研發製作的奧汀科技所推出之作品品質向來製作嚴謹，相較於另一款由同公司在同一時間推出的「三國群英傳Ⅲ」來說，這款遊戲雖然不像「三國群英傳Ⅲ」有引人矚目的電視廣告，不過在玩家們的口碑上卻是相當受好評的

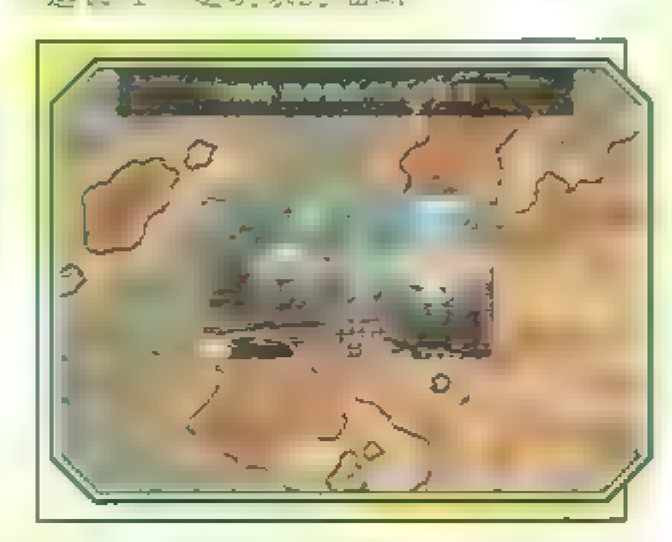
筆者在跑遍大小賣場將近三個多月後，好不容易才買到此款相當搶手的遊戲，相信許多玩家也在尋覓這款遊戲時也遇到這樣的挫折吧！從此點不難發現此遊戲受歡迎的程度





「幻世錄II」雖然是續作，不過所有人物以及劇情幾乎都是全新的設計。遊戲除了分成簡易、正常與困難三個等級外，還設計了八種隱藏難度，每當玩家破關一輪，會自動地挑戰下一個難度。由於每種難度所出現的道具與等級都有所差異，在想收集所有超強裝備的心態下，相信反覆進行多次遊戲的玩家一定大有人在吧！更重要的是，假如要看到完美結局，一定得進行第二輪以上的遊戲！這樣的設計雖然可增加此款遊戲的耐玩度，但相對的也讓許多不想重複進行遊戲的玩家為了能看到完美結局而不得不再重玩一遍，筆者不[illegible]。事實上，本遊戲不會[illegible]，只是為了延長遊戲時間，[illegible]道具以及完美結局讓玩家再重複一次冗長的劇情，間接地對遊戲的評價大打折扣。

假如[illegible]要重玩一次就可以看到完美結局，[illegible]遊戲了。[illegible]有不少引人入勝的[illegible]，[illegible]第二輪遊戲之外，[illegible]一定要[illegible]，[illegible]後的二個魔王死前[illegible]，若是沒有完整[illegible]？[illegible]。總體而言[illegible]相當高，遊戲裡[illegible]多，擺明了要讓玩家再多買一本攻略本，玩到最後真不[illegible]，這實在不是玩家的福氣。



此外，遊戲中最讓人稱道的，就是其超華麗的魔法攻擊，以及每個人物獨特多樣的氣力技，延續了前一代的優點，二代將魔法的聲光視覺效果表現提昇到了另一個境界。遊戲中的每個人物可施展的法術皆有很多種，且招招精彩絕倫。而氣力技的攻擊招式也十分精彩，讓人百看不厭，相信這是能吸引玩家再進行第二輪遊戲的最大動力。另外，轉職系統雖然是RPG遊戲中常見的設計，不過此款遊戲中的主角們在每次轉職時，都會有不同的裝扮與服飾，不管是在人物的人像上或是遊戲中的3D造型都會隨之改變，而玩家更換角色各種武器時，此角色在攻擊時手持的道具也會跟著變化，這樣貼心的設計讓玩家能更真切地感受到更換道具的樂趣，也可由此看得出製作小組的用心

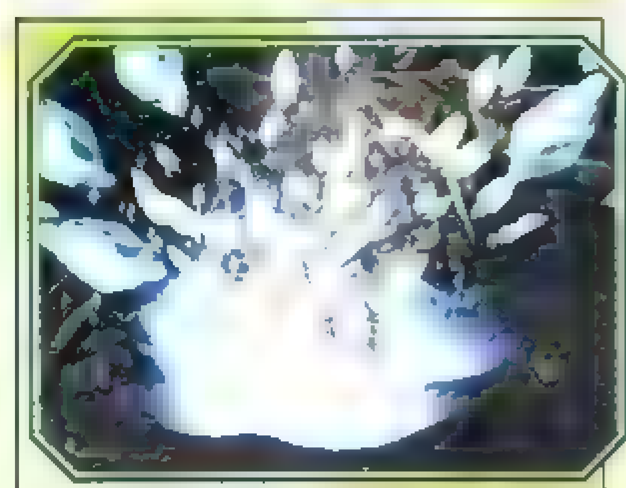
就劇情以及對話的設計來說，在主角們彼此對話上為了交代整個超大的架構，遊戲中以大量的文字對話來





敘述，使得每個角色幾乎都是說故事高手，大幅降低了各主角的個性描寫，反而是一些小配角或小角色相互間調侃內容才把角色的個性彰顯出來。從另一角度來思考，整個劇情雖然介紹得十分詳細，但過多的資訊導致敘述太過繁雜，有時在看完一大串文字之後，反而更難了解整個事件的來龍去脈。而各角色心境上的轉變也顯得有些突兀，這是比較可惜的地方。不過平心而論，本遊戲的劇情已經是難得一見的佳作，假如往後能更注重角色個性的刻畫那就更完美了。

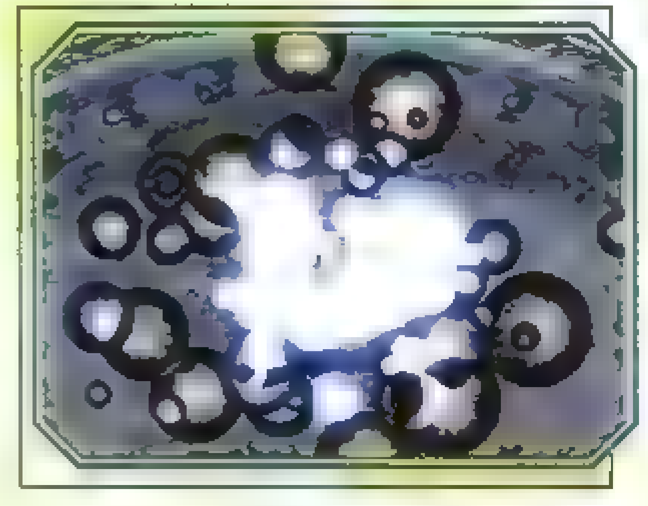




遊戲中敵我的能力平衡設定可說相當不錯，除了一些頭目級的對手體力稍嫌過高外，製作小組將一般敵人的等級設計成隨著我方等級高低自動增減，不會因為玩家練功不足造成敵我懸殊的情況，讓戰鬥過程更有挑戰性。在進行第二輪之後，玩家的各位主角們的等級、物品與金錢全數保留，敵方的等級也會隨之改變，因此玩家進入第二輪不會有太強烈的失落感。

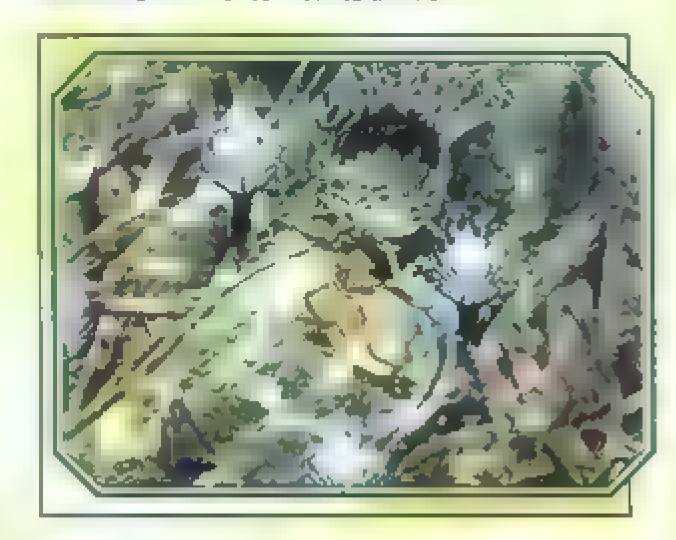
而在操作介面上，本遊戲設計得十分理想，玩家可在大地圖上以自由行動的方式移動，選擇想去的場所，自由度相當大。在戰鬥進行時，角色個人的操作介面也設計得十分便利，每個人物可攜帶的物品數目會隨著角色等級上升而增加，整體而言可以說已經[illegible]。

本遊戲的音樂相當豐富，大大小小的背景音樂竟然就有30多首，幾乎與關卡數一樣多了。除此之外還精心地為此款遊戲製作了中英文兩首主題曲在片尾中播放，正欣賞著純淨的歌聲時，猛然發現這兩首主題曲的主唱人竟是此遊戲的戰鬥設計人員呢！雖然比起專業歌手來說仍有些距離，在整體的表現[illegible]。不過相較於片頭動畫的[illegible]，結局的動畫[illegible]計就顯得[illegible]了些，[illegible]完美的



結局僅有一把聖劍掉落地面的畫面，連完美結局都只有男女主角匆匆一現之背影畫面而已，對於歷盡千辛萬苦過關斬將的玩家來說，一點也彌補不了所花費的時間跟精神，若能保持片頭動畫的氣魄，相信會更讓人刻骨銘心才是。

綜合以上的各項，此遊戲在國產遊戲中雖算不上佼佼者，不過整體所呈現出來的效果仍屬上乘之作。製作小組若能繼續保持界面與圖像的優勢，再將稍嫌不足之處加以修正，相信會有更令人折服的表現。



## 遊戲護照

GAME PASSPORT

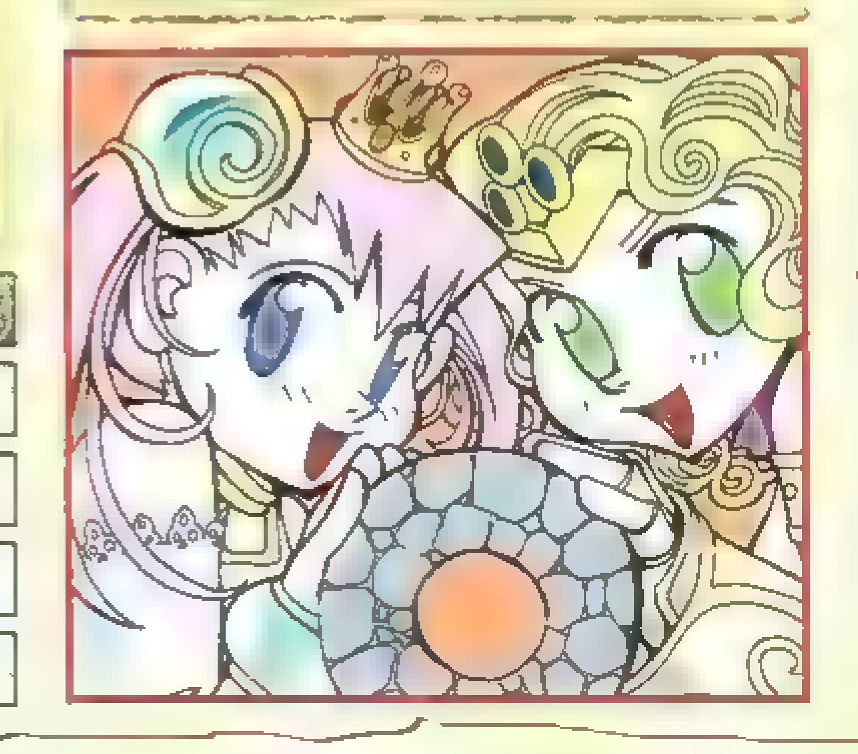


**魔神戰爭**

設計公司　奧汀科技
發行公司　第三波
遊戲類型　戰略角色扮演

| | |
|---|---|
| 操　作 | 界面十分便利，且呈現出來的效果也相當出色搶眼 |
| 耐玩度 | 需進行二輪以上之設計減低了遊戲劇情的吸引力 |
| 劇　情 | 設計稍嫌老套，文字敘述繁瑣，讓人抓不到對話的重點。 |
| 音　效 | 音樂曲目多且曲曲動聽，音效的表現也十分生動 |
| 畫　面 | 地圖設計普通，人物的造形設計與戰鬥特寫畫面相當出色 |

聲光效果相當吸引人，不過需進行二輪以上的遊戲設計讓人望之卻步，建議想要達成完美結局的玩家擁有攻略本或雜誌攻略之後再來奮鬥，才不會錯失掉應有的條件而悔恨不已





# 決戰江戶

除了眾玩家們所期待的3D華麗感，還有讓人不得不花腦筋的戰術空間，這就是在E3展中備受矚目的：「決戰江戶」。Gamespot所提到那句話：「決戰江戶」如果沒有比魔獸爭霸好，至少和它一樣好！

即時戰略的背景不外乎西方中古世紀，或是現代軍事戰爭，雖然也都在一個幻想的時空紀元之中，但是玩家們難免會發現一個東方歷史背景的好玩遊戲，「決戰江戶」就是一套這樣背景下的好遊戲，雖然製作公司可能因為遊戲的日本味太濃，而決定將[illegible]江戶[illegible]名字，但這不是一套日本歷史的遊戲，也許西方人對東方的認識就是日本風味吧！



遊戲之中最值得大書特書的就是華麗的3D戰爭場面，所有出現的兵種都有其獨特的動作動畫，英雄們還有自己的絕技，喜歡華麗[illegible]的玩家們有福了，在這套「決戰江戶」中，玩家們的部隊不再只是[illegible]砍人而已，而是配合著不同的招式，有著不同程度的快感

另[illegible]遊戲的[illegible]是[illegible]自己[illegible]，基本上不[illegible]，[illegible]一聲令下[illegible]天下，[illegible]3D的畫面[illegible]，[illegible]之中，[illegible]不會3D[illegible]，雖然[illegible]還有點[illegible]

各個不同的[illegible]，不[illegible]的故事背景，[illegible]歷史中的[illegible]，如果[illegible]在[illegible]「決戰江戶」[illegible]三種屬性，[illegible]遊戲的難度，[illegible]戰略[illegible]基本的[illegible]一直在[illegible]大量的[illegible]「兵」敵人，也許所有的即時戰略[illegible]一招吧！

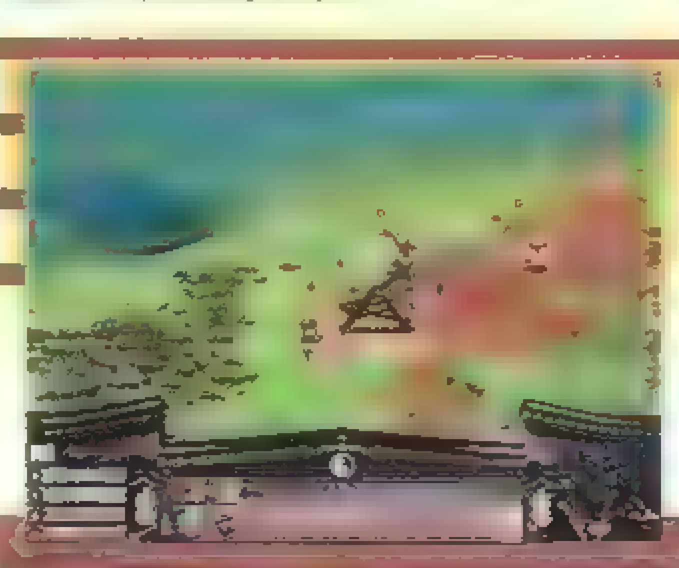
[illegible]的[illegible]模式，增加遊戲的[illegible]，[illegible]「決戰江戶」[illegible]

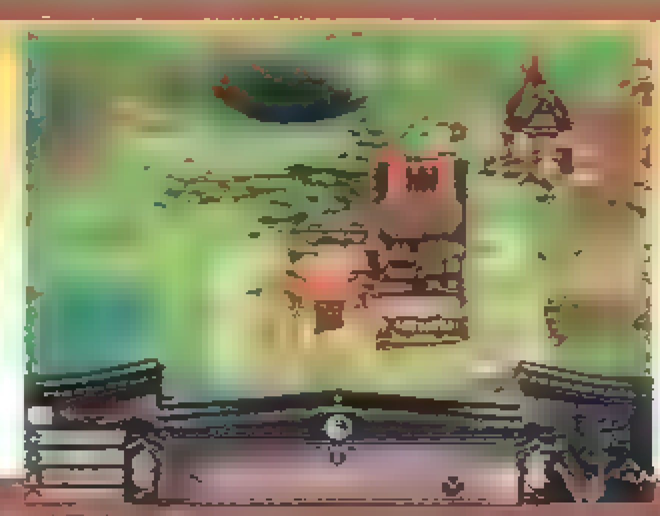


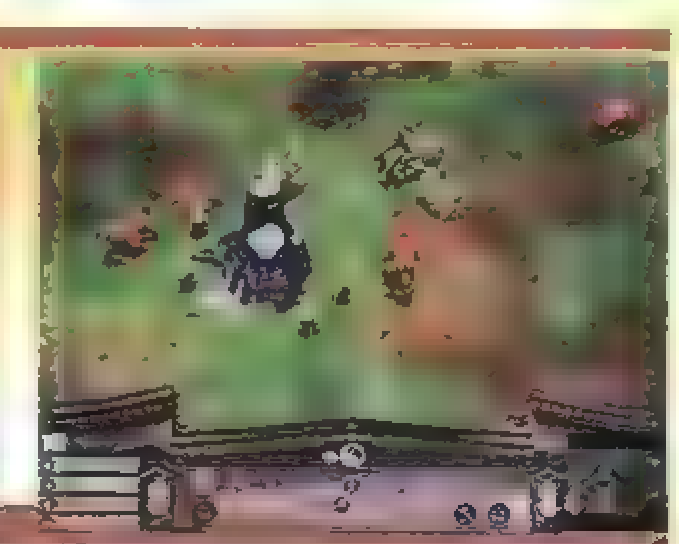
[illegible]的世界，本來一開始看到地圖選擇時，還以為跟[illegible]魔獸[illegible]什麼兩樣，但是只會[illegible]和故事的發展或是遊戲的難易度有很大的關係，[illegible]即時戰略遊戲[illegible]在情節鋪陳上，如果玩家們看多了魔獸或是紅色警戒系列，這樣迷人的日本味世界反而更容易讓玩家置身在謎樣的魔力中

英雄不再只是比較強的士兵，在[illegible]的鋪陳下，每個英雄都有他的個性和未來的發展，[illegible]的發展，剛開始的好朋友搞不好後來會叛變，讓玩家不得不親手殺了他，遊戲還有[illegible]的真實性，除了單純的砍殺外，玩家也可以得到另一層的樂趣

「決戰江戶」中科技樹進程，不[illegible]有著兵種的合理性，而不是





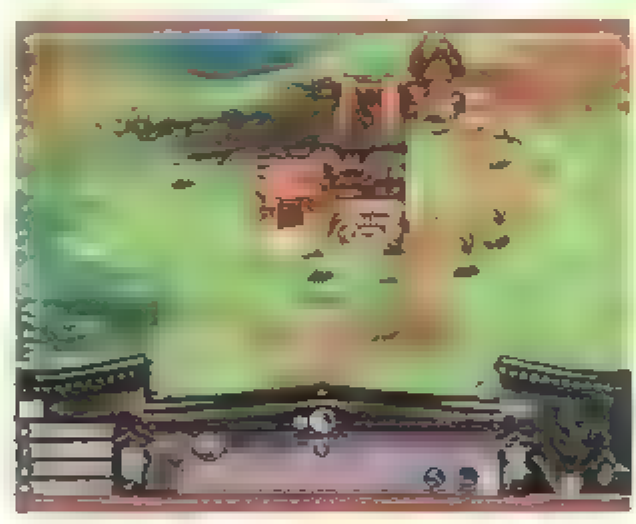


在玩家日常生活中所能得知的科技發展。這一點相當難得，遊戲中"Yin Yang（陰陽）"和"禪"的意義，雖然和實際上的含義有著很大的差距，但是真的是一套可以自圓其說的故事理論背景，讓玩家可以接受這麼樣一個日式風味的遊戲興味。

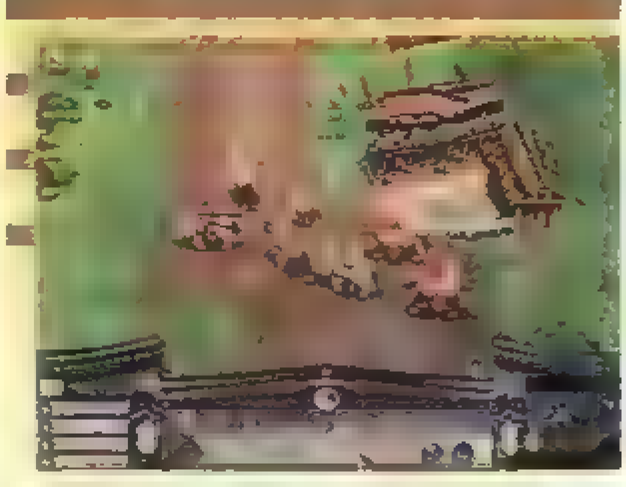
四個種族間，所有相對應的建築物和兵種能力，也很平衡的表現在連線對戰上面，雖然有玩家極力為其拉票，但是這也不表示著這一個種族就有比較多的優勢在戰場上，反而可能是玩家們個人喜好的結合較多。在閱讀說明書時，書中所提到的各種族間的故事和英雄間的歷史，三十已經非常喜歡了，但是後來才發覺科技的進程跟故事歷史的相關性



電腦AI不再是笨笨的單兵作戰，或是只會一股腦的往前衝，在國外網站的最佳電腦AI獎項上，「決戰江戶」雖沒有得獎（得獎的是White And Black），[illegible]遊戲，[illegible]在兵種[illegible]上，電腦還會自[illegible]尋找[illegible]的[illegible]，[illegible]算是一大改進；也[illegible]，[illegible]兵時也要很小心的把短距離的兵種和像弓箭手的長程攻擊連繫做好，因為電腦有時會快速的從背後襲擊，很容易[illegible]。[illegible]一[illegible]，[illegible]變[illegible]，也讓玩家[illegible]更不容易，不[illegible]。



[illegible]，也許是因為三十[illegible]遊戲，比較之下「決戰江戶」在[illegible]動畫中的3D場景實在是有點粗糙，[illegible]不上[illegible]。另一方面，[illegible]的[illegible]，[illegible]的動[illegible]效果，[illegible]





[illegible]的單調，還有在遊戲一開始時所選的那個戰士圖，可能還會讓玩家以為不小心開啓了暗黑破壞神的野蠻人哩！

「決戰江戶」在各方面的表現其實瑕不掩瑜，真正最大的問題可能還在代理商的問題，其實這套絕對有和世紀或是星海、魔獸一爭天下的本錢，如果能夠好好的經營，把行銷的動作做好，對於台灣的玩家而言，可能會引起更大的迴響也說不定，或許遊戲公司們對單機版遊戲的市場前景並不那麼看好吧！

# 遊戲護照

## GAME PASSPORT



**決戰江戶**

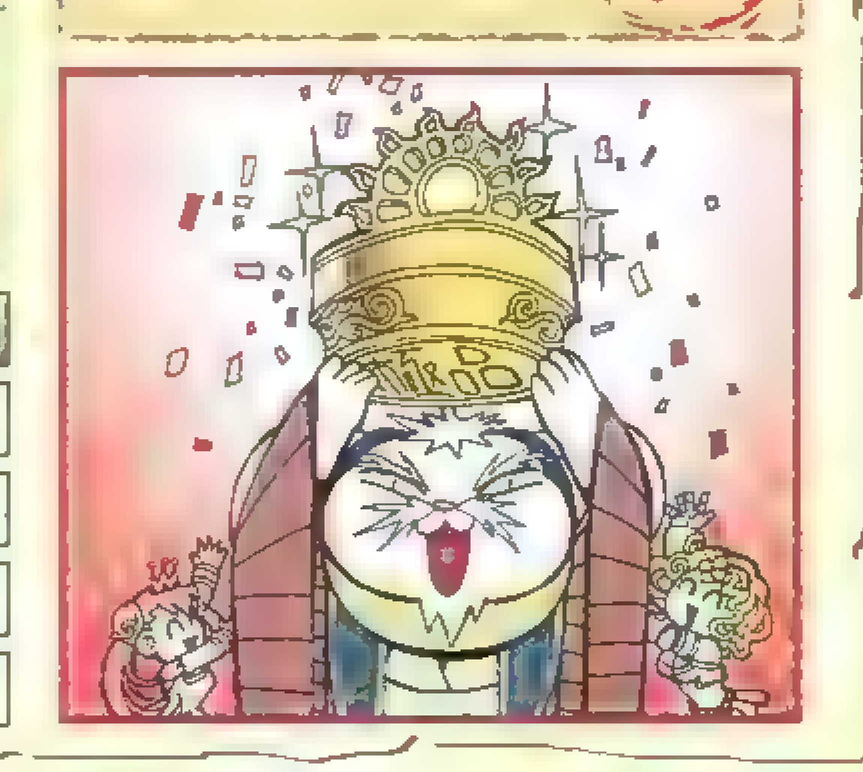
設計公司 Liquid Entertainment
發行公司 大宇[illegible]
遊戲類型 即時戰略



| | |
|---|---|
| 操 作 | 難得即時戰略的介面如此富親和力，是容易上手的好遊戲 |
| 耐玩度 | 劇情模式絕對好玩，對戰部分也不失賣點 |
| 劇 情 | 很少見的分歧劇情，帶有比一般即時戰略多一點點故事味 |
| 音 效 | 日式風格的音樂不錯聽，很有營造氣氛的感覺 |
| 畫 面 | 從未見過的華麗戰爭場面，但沒有千軍萬馬的氣勢 |

喜歡即時戰略的玩家，絕對不可錯過的好遊戲，華麗的畫面和多樣的對戰組合，營造出一個東方色彩的世界，讓玩家們爭霸於其中

極品





# 星際爭霸2 終極危機

在西元24世紀的星系邊疆「不毛之地」（Badlands），梅斯（Mass）財閥在此掌控並壓榨資源。菲利斯．強生（Felix Johnston）是個自由開礦者，主角卡爾（Cal）則在卡勒伯（Caleb Mass，惡霸企業的小開）的一項預謀中，親眼目睹父親被謀殺，並因緣際會地得到一位虛擬導師：傑佛森．克雷（Jefferson Clay，模擬上個世紀的一位英雄人格），在一連串的變故下，卡爾成為星際海盜的領導，時代也走到了殖民地與地球聯邦決裂的狀況下．．．



Edge Of Chaos - Independent War 2 中譯「星際爭霸2 終極危機」，[illegible]





遊戲中最大的特色是[illegible]

[illegible]

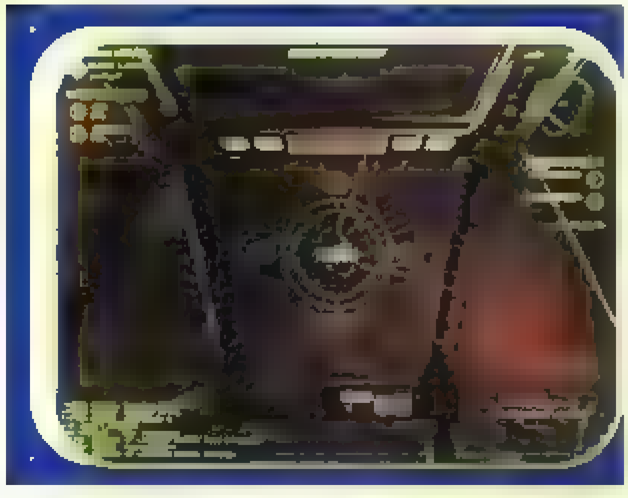


[illegible]



另外值得一提的是它的HUD（Head Up Display，抬頭顯示器），[illegible]

手通常用在控制，還要與武器系統HUD還提供了目標鎖定的功能，若玩家在列表上選到的是敵方單位（紅色），只要把敵機框在機艙中間的可視範圍區，不需將準[illegible]對準目標，就可以讓玩家發射的機槍或粒子砲，自動對準去攻擊在可視範圍內的目標，這樣飛行員可以更專心地在纏鬥戰[illegible]上，與閃躲從後方來的敵人。



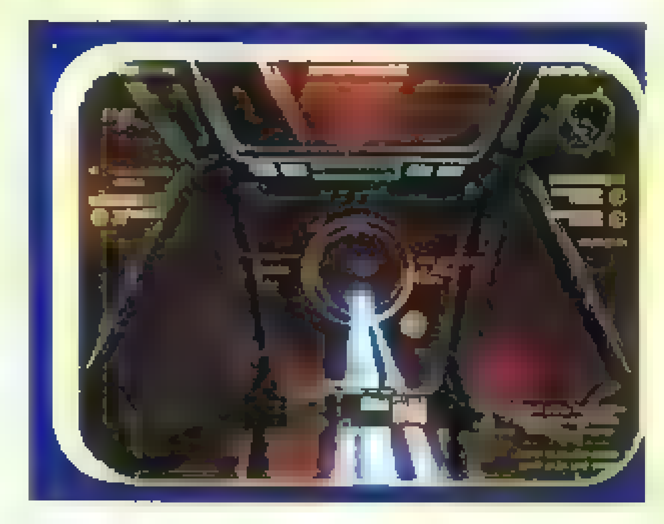
而在進行飛行[illegible]的地時，也[illegible]再切到另外的[illegible]面去看一張地圖[illegible]定位系統，HUD直接利用[illegible]的星系圖與選擇目標物[illegible]去找尋人員的，有人[illegible]看著地圖飛，不過筆者認為那是在地球上才可[illegible]樣，在宇宙間的王[illegible]時在[illegible]轉，今天[illegible]地區，可能下一[illegible]了，剩下的[illegible]還是交給先進系統吧！

在遊戲中還[illegible]到[illegible]在人物個性刻劃上面的用心，除了主角本身以外，還有幾位個性與風格都差異甚大的夥伴，隨著幅員之星空的起起伏伏，[illegible]主[illegible]這其中的酸甜苦辣，值得玩家細細回味。



基本上[illegible]當[illegible]卻[illegible]品[illegible]自前市場上，還沒有[illegible]and Commander、X-Wing & Tie Fighter等[illegible]，[illegible]是目前[illegible]中的[illegible]相當不錯的一[illegible]。

[illegible]，另外要[illegible]一[illegible]的[illegible]，[illegible]中文手冊[illegible]沒有詳細的功能[illegible]，以[illegible]，[illegible]、[illegible]說明[illegible]中文手冊[illegible]手冊，[illegible]Quick Start Manual[illegible]，所以請代理商若沒有時間翻譯，至少請給英文版的[illegible]第二、關於貼圖引擎，在飛行時區背景貼圖或光源效果的[illegible]實在很嚴重，以致於筆者在視線被貼圖擋到時，真的是什麼都看不到，[illegible]第三、關於遊戲譯名，這可能是FF Final Fantasy效應，本來原文[illegible]什麼不重要，意義也不重要，一要中文聽起來很炫就好了[illegible]主角們明明只是群被壓榨的可憐蟲，要的是求生存，哪裡有什麼資格去「爭霸」呢！？





# 遊戲護照

GAME PASSPORT

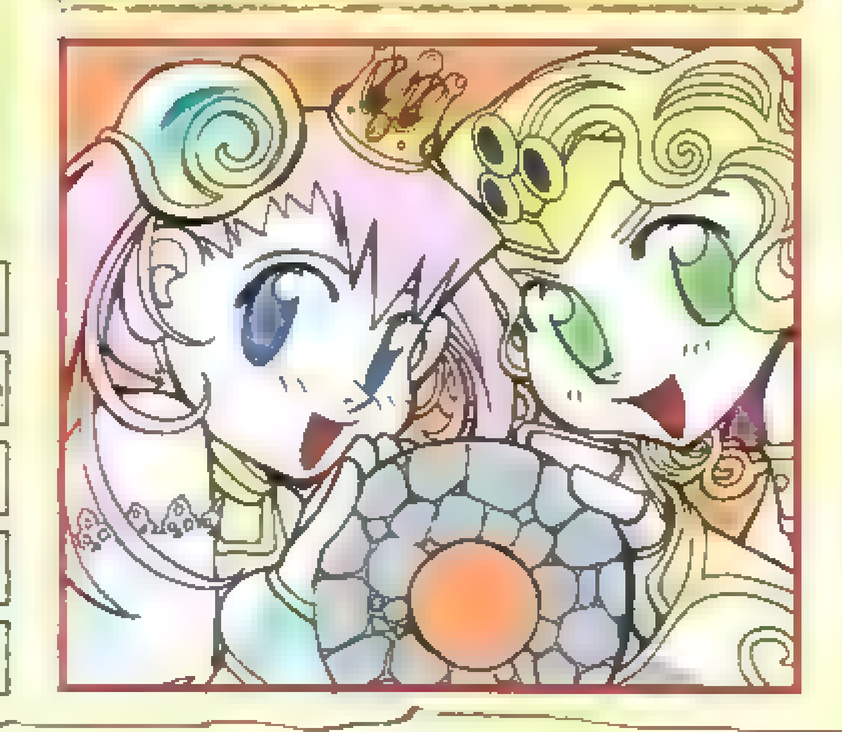


**星際爭霸2**

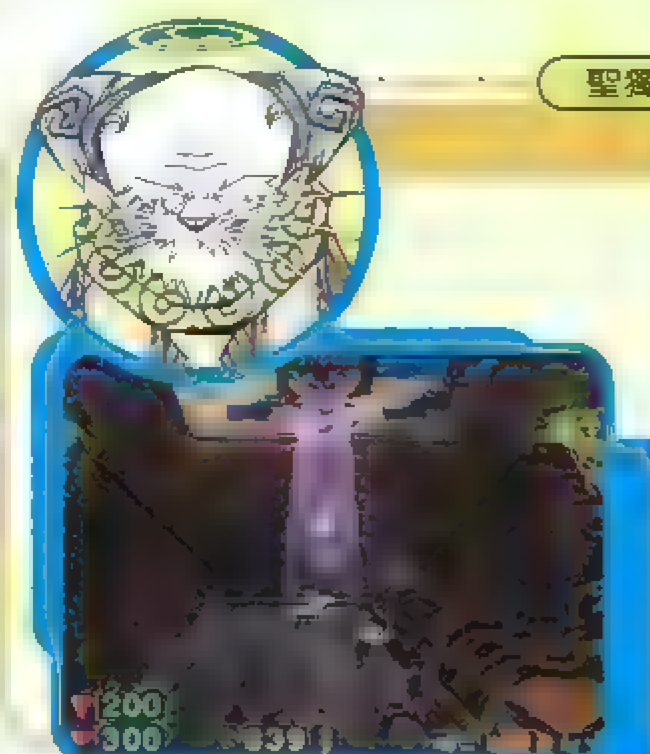
| | |
|---|---|
| 設計公司 | Infogrames |
| 發行公司 | 英寶格 |
| 遊戲類型 | 模擬飛行 |

| | |
|---|---|
| 操作 | 如果有搖桿當然最好，不過鍵盤操作也算方便啦！ |
| 耐玩度 | 雖然有相當的模擬程度，不過拚命的毀人射擊才是重點吧！ |
| 劇情 | 夾在兩大陣營中的邊緣人，新仇舊恨也是蠻刺激的啦！ |
| 音效 | 飛行中被敵人鎖定時的嗶嗶聲，是最令人神經緊張的 |
| 畫面 | 不錯的光影控制，船艦、太空站呈現相當的精緻感覺 |

太空的模擬飛行，加上冒險，射擊遊戲的成分，簡單易上手不只老鳥適合，新手也沒有問題，動畫式的劇情交代，也相當成功的勾勒出星際殖民地的感覺







# 重裝武力2

**雖然這款遊戲曾獲得2001年度最佳PC GAME的光環，但很可惜的是在國內似乎沒有人注意到它的存在，就連本仙人都是在網咖中閒著掛網時"撿"出來打發時間的，沒想到一玩就上癮了。如果要怪代理公司宣傳不力的話，倒不如怪那張拿穿著"T恤牛仔褲"的主角山姆當封面的宣傳海報吧！如果主角換成像羅拉或沙蕾納般的勁裝辣妹，銷售量少說也會暴增好幾倍！所以說山姆大叔的服裝品味跟我們還是不太一樣的啦！**

話說我們的山姆好不容易在埃及打倒了巨大的牛魔王，身高300呎，名為XXX二世的"巫師"，還搭上了巨大的太空船，正要氣勢磅礡地前往天狼星上準備為人類奮戰，沒想到之前救出來的那些大頭"鬍仔義"（也就是親愛的製作單位COSPLAY的啦！）[illegible]，竟然還想要尾隨去看熱鬧，開了一列"太空[illegible]飛車"緊跟在後，又[illegible]時加速過快，竟然從山姆的太空船屁股撞了下去！雖然這些大頭子也[illegible]被炸得面目全非，只可憐我們的英雄山姆為了這些[illegible]之舉，只好從高空中緊急跳入南美洲的[illegible]中個[illegible]！[illegible]就拿著[illegible]的電鋸把[illegible]肉醬。

老實說，本仙人認為這樣的開場白真是有點牽強，不過看在這些製作人員親身下海表演的[illegible]，之後又看到他們燒成一團、腦漿[illegible]上，嗯...另拿著電鋸切入時，[illegible]地跟本仙人說着他們很可憐，也就勉強接受啦！這段劇情的重點，就是要讓大家瞭解我們的山姆為何要到南美洲這裡，也可不是為了來觀光的喔！



既然來到了南美洲，當然要好好地來逛逛這裡的景觀了。其實製作單位對古文明的[illegible]情有獨鍾，除了有名的馬雅文化之外，也[illegible]"[illegible]"[illegible]山姆參觀[illegible]空中花園、[illegible]的[illegible]，還[illegible]下去[illegible]SPA，[illegible]之前[illegible]的三大[illegible]。



既然說到[illegible]點，[illegible]製作單位也是[illegible]十足了。更不用說，從[illegible]山[illegible]、[illegible]中的[illegible]大盆地、精雕細琢的[illegible]馬雅文化建築，到[illegible]的[illegible]、[illegible]的無人鬼[illegible]、[illegible]的地下[illegible]，無不表現出[illegible]的[illegible]光絕對讓人[illegible]一，[illegible]世上[illegible]。

[illegible]是老實說，[illegible]看[illegible]的[illegible]，[illegible]看美[illegible]的[illegible]有何不同？[illegible]這些[illegible]的製作人員又加入了各種動態的[illegible]，像是黃昏[illegible]的夕陽光[illegible]、雪花飄飄的[illegible]，[illegible]還看[illegible]真的[illegible]，不是[illegible]"[illegible]"[illegible]，[illegible]的[illegible]、[illegible]的[illegible]，[illegible]直是3D成像的表[illegible]，再加上[illegible]力定律的[illegible]空間、在[illegible]機關下四處彈跳的各種[illegible]物，將3D效果的[illegible]處理表現得[illegible]。[illegible]想要知道[illegible]的配備能否上得了檯面，只[illegible]山姆[illegible]走[illegible]一遍就知道了。

[illegible]一個[illegible]的[illegible]，[illegible]老人家的[illegible]好，年輕人呢！當然會想要[illegible]一下筋骨，[illegible]一下手腳啦！[illegible]"重裝[illegible]"的最大特色了。為了[illegible]，製作單位[illegible]了三種新玩意[illegible]把玩[illegible]把[illegible]刀殺敵[illegible]把新的[illegible]絕對[illegible]！不管是動物、植物、[illegible]都能鋸下去，也難[illegible]上[illegible]"[illegible]"了。如果[illegible]想吃點新鮮的[illegible]，[illegible]









生吃不安全時，還可以選另一把新出的火焰槍，烤肉生火都方便，只要燃料不缺，來個原野BBQ倒也野味十足！至於最後那個黑[illegible]的[illegible]圓球呢，那可別隨便碰喔！不然一個不小心，一陣白光之後，就會將所有你看得到的全炸個一乾[illegible]淨，那可是破壞自然生態與[illegible]野生動物的罪行[illegible]

這裡有野生動物？當然有啦！[illegible]跟你所想[illegible]出入[illegible]“在野地求生，[illegible]的動物”[illegible]，只[illegible]，又多了一些新鮮生猛的傢伙，[illegible]都會想把你吞到肚子裡！除了新登場的外星人部隊、[illegible]等人[illegible]肥怪、[illegible]參考七龍珠的紅色惡魔外，還有赤色風神、機械審判者及最後的大巫妖，絕對會讓“正常進行”的各位玩得不亦樂乎喔！還有一點，就是[illegible]次[illegible]將自[illegible]天上[illegible]天下，讓你隨時都有強大的[illegible]！

[illegible]！[illegible]不[illegible]？還是還有好玩的！許多[illegible]還都有各種[illegible]，[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]一[illegible]“[illegible]”、[illegible]天輪[illegible]，等[illegible]“機關[illegible]”[illegible]多了[illegible]！[illegible]，[illegible]不[illegible]！

[illegible]有趣的古文明之旅，[illegible]不但要有[illegible]！[illegible]各位都有[illegible]，在[illegible]中[illegible]！[illegible]也[illegible]！[illegible]，四道八方都有一大堆怪物會跑來歡迎你，還可以聽得出它們與你的相對方位及遠近[illegible]～聽起來像“殺～”？這應該是當地的“哈囉”吧！或許它們把你當做聖誕老人，記得多賞它們一些“花生”、“芭樂”或小黑丸打發它們喔！

要說這趟古文明之旅有啥美中不足之處，那就是你的身家配備要夠力，光拿個PII以下的來奏熱鬧，那可是會難看的喔！別忘了這是個考驗配備等級的最佳機會，各位如果能耐夠的話，那就一定要來試看看喔！





# 遊戲護照

## GAME PASSPORT



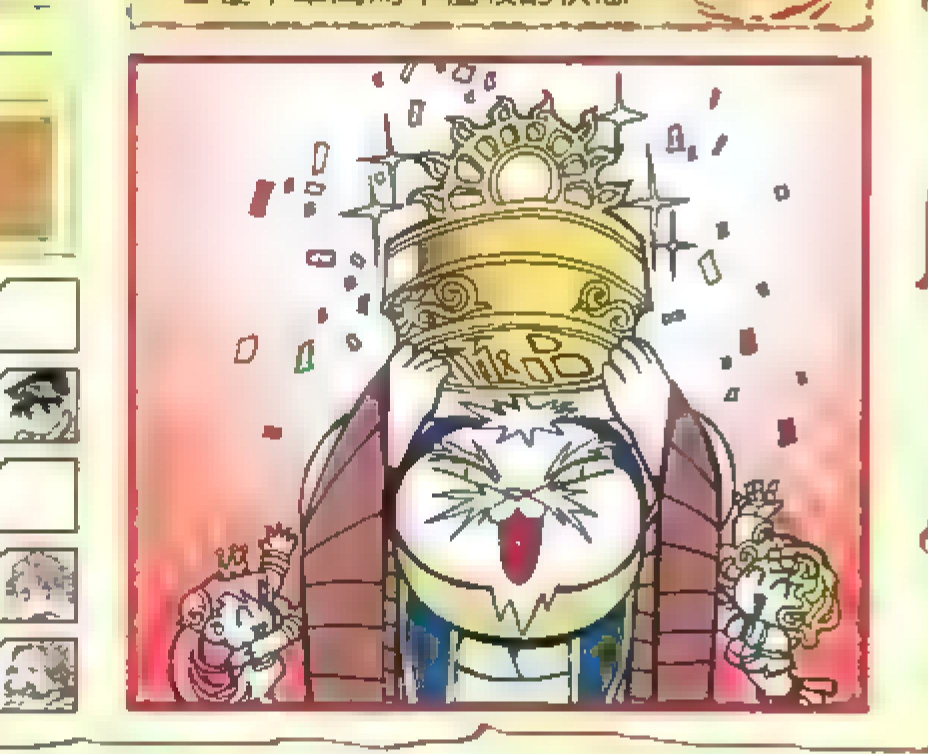
**重裝武力2**

設計公司　TAKE-2
發行公司　英寶格
遊戲類型　動作射擊

| | |
|---|---|
| 操作 | 可變更的簡易操控方式，讓玩家能依自身習慣操控 |
| 耐玩度 | 有單人及多人模式，足以讓愛殺的玩家廢寢忘食 |
| 劇情 | 劇情發展略顯零碎，但仍能表現出南美古文明風貌 |
| 音效 | 從四面八方發出的立體音效，能讓人神經緊繃不已 |
| 畫面 | 廣大卻依然精緻的場景，可說是樣硬體的最佳示範 |

這是一款足以讓喜歡玩CS的玩家廢寢忘食的遊戲，二代的場景更壯觀，怪物的數量及兇狠度也更接近“變態”的程度，讓喜歡殺戮戰場的玩家，更能體會在千軍萬馬中衝殺的快感。

極品



# 異形2



玩過「異形」一代的玩家，一定對於第一人稱射擊的暈眩，和異形掛點時候所發出慘澹的綠光非常的熟悉吧……。在與一代不同的劇情下，來扮演陸戰隊隊員、毀滅戰士與異形，不同感受的遊戲進行，要讓你更加驚悚、害怕、膽顫心驚……。

在名為LV1201的星球上，人類建立了一個實驗室來進行外太空的科學研究。有一天，地球總部突和實驗室失去通訊聯繫，為了弄清真相，一支陸戰隊被派往LV1201進行調查。他們發現了曾經受到攻擊的實驗室和一些飛行設備，再進一步的調查，距離實驗室不遠的峽谷中發現了另外一個陌名的科學實驗室，依然沒有任何人存在。詳細的調查之後，調查人員們發現原來實驗室是為了進行培育異形的試驗，而且終極戰士們似乎也登陸了這個星球，它們的目的是撲殺這個星球上的全部生命……

## 功能各異的角色屬性

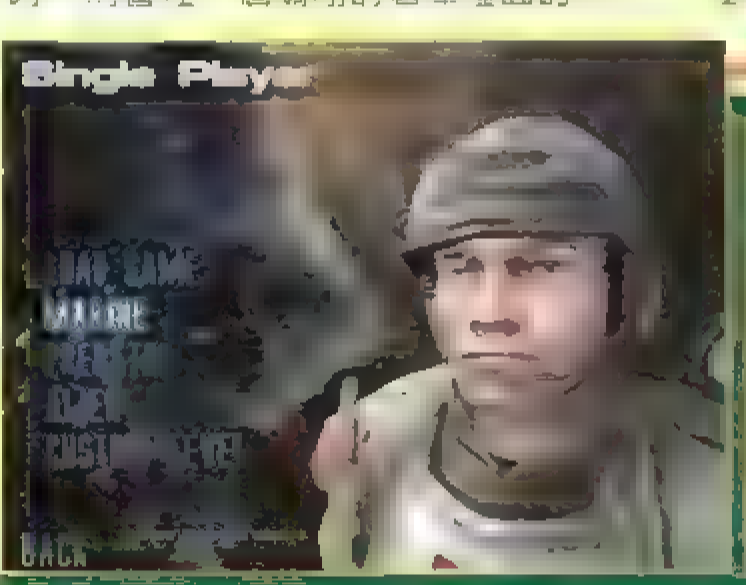
在「異形2」中玩家可以選擇的是英勇的人類部隊－陸戰隊員，或是移動方便的異形，或者是行動迅速的終極戰士，這三種職業在於各擁有其優勢的能力，卻也有較弱的缺點。選擇陸戰部隊時，會將從打開一扇實驗基地的門，開始進入實驗室，找尋神秘實驗室內的秘密；而選擇異形時，則會在一個關閉的倉庫裡面的大箱中逃離實驗室；而終極戰士的話，則將空降入森林中，肩負起獵殺人類、躲藏在暗處與攻擊人的植物，或是到處存在的異形。



如前面提到，每一種角色都有其各自的存在也有其必然的功能。像陸戰隊員，有最精良的武器和完善的裝備來應付這些敵人，但是相對的，人類的行動力天生就有著某些劣勢，因此玩家在使用陸戰隊員的時候，最重要的就是反應要快，攻擊要迅速。異形本身擁有適應各種環境的能力，它能在黑暗的地方上使用夜視功能，來看清楚位置，而行動的速度和隱匿性，也是異形最重要的優勢，另外將人類以毒液噴吐一擊，什麼都不必再說。而終極戰士則具備了隱形偽裝的功能，可以狙擊敵人，同時有自我治療，以及蒐集擊殺人類的人頭，當作是戰利品一般的獎品、補充自己的體力，還有可以像貓科動物一樣隱藏在黑暗中伺機而動，因此在行動力上較不那麼要求，但也可以到處攀在樹枝上跳躍動作，而補足在平面上奔跑較為緩慢的缺點。













## 畫面與音效依角色功能產生多變的感受

這次的「異形2」對於畫面的表現上，有更進步的3D視角以及更具真實角度的視覺感受，像是異形將會因為身材的限制，必須仰望敵人很辛苦的作戰；人類動作更加流暢，也可使用照明和夜光鏡來補足光線不佳狀況，呼吸狀態下也會感受到瞄準點起之起伏；終極戰士具有遠近相擊的視覺，以及隨意跳躍的技巧。在遊戲畫面的地圖畫面上會出現著距目標接近的提示語，讓玩家注意危險逼近。在樹叢間，樹林兩側造成視覺的障礙，也造成好像有物體躲藏在其中的錯覺，都會讓玩家的血管賁張，緊張不已哦！

動作遊戲與這一類的驚悚類型遊戲首要的，就是最能代表氣氛的音樂和音效。「異形2」在營造氣氛上十分成功，當主角要靠近目標時，聲音的遠近都能讓玩家先有心理準備，在遊戲中不管是異形的尖銳叫聲，或是人類的叫喊聲、慘叫聲，終極戰士的低沉對講機音調，在一片寂靜的外星球上，總是讓人不安的一種感受，隨風擺動的樹梢、步行在鐵甲上、空調管道裡讓異形致命的氣氛、透過藏在管道中的聲音，要是在深夜一個人玩這款遊戲，還真的是會不小心被竄出的人影嚇到哩！也可見視覺效果與音效效果的成功之處！

其實動作射擊遊戲不管是什麼題材，動作流暢、音效豐富、音樂營造得當，就幾乎都算達到一般動作遊戲的要求。在搭配上劇情題材和不同角色特性的變化與技巧的特殊性，就能算是一款很棒的遊戲了。「異形2」已經做到了角色間的差異性，以及角色技巧平衡性的問題，這一點的設想十分周到。筆者選擇終極戰士這個角色時，就可以感受到終極戰士的跳躍與長矛攻擊時所產生的力道，十分具有真實感，而NPC要是沒有被一刀斃命，還會負傷掙扎慘叫。NPC也會不定點走動，因此可能每一次的突擊都不是那麼順利，也可能要發動第二次攻擊時就必須改變戰略，因為AI並不是那麼呆板和單純。作為一隻行蹤可疑的異形時，剛開始雖然只是嬰兒，四處遊走到處咬人，雖說造成NPC的恐懼也是不小，但是年紀小要是經驗不佳也是會死得很難看……。而陸戰隊員仗著全身的武器裝備，只要眼明手快就可以擊敗敵人，但也常要小心無聲無息的敵人從背後襲擊！說完這些，是不是在你的腦海裡已經形成了一幅幅驚駭嚇人的血腥場面呢？






## 遊戲護照

GAME PASSPORT

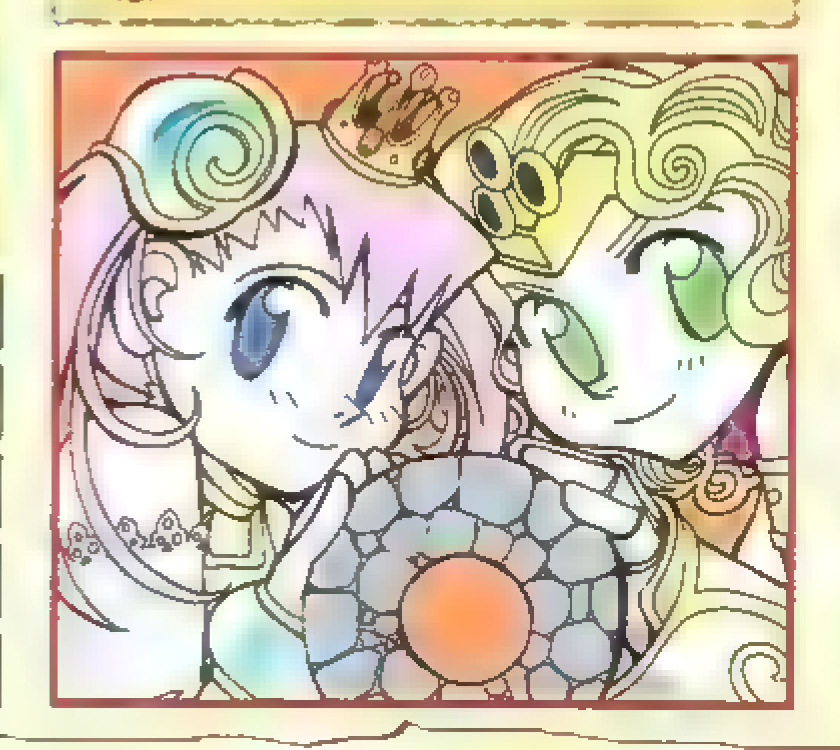


**異形2**

設計公司：Sierra
發行公司：松崗
遊戲類型：動作射擊

| | |
|---|---|
| 操作 | 介面淺顯易懂，動作轉換或並用也都很方便。 |
| 耐玩度 | 需要運用小策略才能過關，困難中又帶點技巧 |
| 劇情 | 三個種族間的相遇，沒有冤仇卻不能相容，互相制衡。 |
| 音效 | 營造驚悚感的音樂和突如其來的音效，十分引人入勝。 |
| 畫面 | 3D圖形與色彩鮮豔豐富，不會產生厭倦或疲勞的感覺。 |

三個種族之間的制衡表現得十分恰當，也讓互相敵對的感覺非常明顯，每個人都與對方呈現必殺的狀態，緊張的氣氛讓玩家在遊戲中絲毫不敢懈怠。



E-MAIL 信箱 alex.sheu@msa.hinet.net

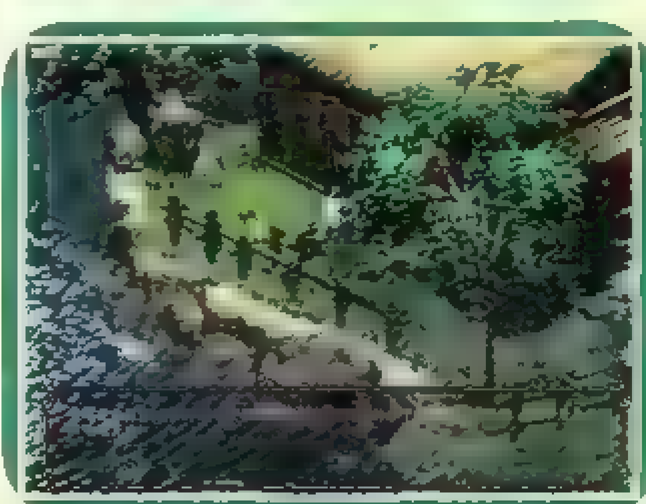
# 龍狼傳 破凰之路



這話該從何說起呢？一個流有中國血統的日本中學生，竟然在類似飛機失事的過程中，無端闖入了中國東漢末年的三國之爭戰中；憑著自己對於「三國誌」歷史的熟悉，儼然未卜先知猶勝於諸葛孔明，更成為各方霸主競相爭逐的一代軍師；原已紛亂不止的三國時代，會因天地志狼和真澄的意外闖入而更顯紛亂呢？抑或來自二十一世紀的現代小子，竟有能力能改寫歷史嗎？

這樣的議題委實很難處理，因為歷史早有定論，任何意欲「染指」的企圖，都將很遺憾的落入「癡人說夢」的窠臼。有此，如何不著痕跡的「遊戲歷史」，也就成了這類遊戲的原創作者[illegible]最大的挑戰了。融合現代與古代「時空衝突」張力的「龍狼傳」原著漫畫，已經熱熱鬧鬧的「玩」到第二十四集了，而改編成電腦遊戲的劇情架構，則是集中在原著漫畫的前六集。故事由配戴「龍之項鍊」的天地志狼被金龍捲入劉備與曹操的戰役切入，歷經三顧茅廬、火燒新野、曹操奪取荊襄、劉備大意失荊州等正史，直到具有「破凰之相」的司馬仲達上場為止。撇開「三國演義」不談，遊戲劇情倒是很忠於漫畫原著的。





「龍狼傳」遊戲最吸引人的地方之處，在於遊戲畫面的超水準表現。[illegible]場景的設計不僅逼真寫實，[illegible]的全景32bit[illegible]表現，更教人[illegible]的[illegible]，[illegible]800×600的解析度選擇，在傳統的角色扮演遊戲中，更足令人耳目一新。遊戲主角置身在場景中的[illegible]生動，無疑是將遊戲在美術部分的功力發揮到極致。不過，玩家若是要求遊戲在美術上的[illegible]，[illegible]，[illegible]基本的要求，否則，[illegible]，反而會落得大大折損遊戲樂趣的結果。

說起遊戲的戰鬥系統，更是另一項令人[illegible]的遊戲體驗，不論是正史或是虛構，[illegible]能夠與「關聖帝君」並肩作戰，[illegible]足以教人不禁自然[illegible]。玩家在遊戲中所[illegible]的戰鬥夥伴，[illegible]不下十餘人，除了關羽、張飛、趙雲、諸葛孔明以外，另有[illegible]角色[illegible]，個個身懷絕技不說，且[illegible]主角天地志狼在[illegible]，[illegible]武功精進[illegible]遊戲的[illegible]成功的將「合體氣身」絕技融入劇情，在此之後，天地志狼所能學習的絕技，不再是由





升級所得，而是[illegible]由玩家自控，以「合體氣身」在戰鬥中向敵人偷師[illegible]，[illegible]模式的設計手法，確實是很新鮮，玩家想要如何養成主角，將會擁有完全的主控權，儘可自由發揮。

戰鬥系統的另一個賣點，在於各式精采絕倫的「絕技」和「計謀」的動畫表現，[illegible]氣呵成且暢快淋漓的動畫效果，絕對是值得玩家細細品味的，尤其玩家若無聊，老芋仔「超猛」的[illegible]，[illegible]，好生欣賞一下[illegible]絕技的招式設計，[illegible]是很棒的遊戲經驗。

當然囉，玩家的機器設備若不甚富有，那就會變得像是斷了腳的蜘蛛一般，令人好生扼腕。除此之外，「陣列」在戰鬥時也極具作用，無論敵我，在戰鬥中[illegible]的各式陣列，





都具有增強攻擊、防禦的功能，或是兼具特殊的效果；但同樣的也會出現陣列特有的缺點破綻，這樣的設計可極合理。玩家在了解陣列的優劣之後，運用之妙，存乎一心，對戰鬥的意外收穫將更為顯著。

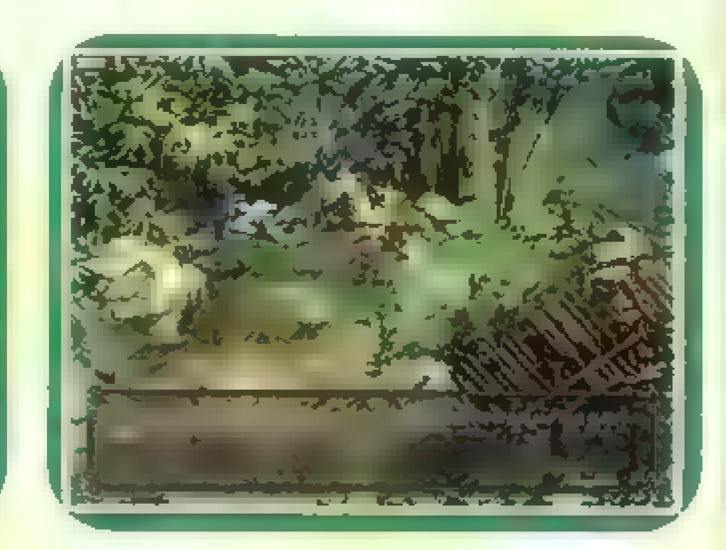
「龍狼傳～破凰之路」在遊戲劇情的編排，可粗分為五個章節，各章節皆有明顯主題與任務待解決，其間穿插的支線事件亦不勝枚舉；設有時限的任務會大幅提高遊戲的難度與緊張刺激，具有前後因果連貫關係的支線事件，則會報以超強的武器裝備，這也大大的提高了遊戲的耐玩性。此外，遊戲中的NPC人物還會積極的考驗玩家對於「三國演義」的熟悉度，若是能正確回答問題，對於主角各項屬性值的提昇與物品道具的獲得，都具有正面的助益。所幸，玩家只需一本「三國演義」在手，詳加查閱就能找到正確的答案。再不然，玩家也可以上網查閱由老年子「題目」所在的網頁，自與遊戲同步發行的攻略本，查閱對於出處皆有詳細的解說，真的！

遊戲的操作介面設計看似簡單，但其功能更為齊備，加上各式武器裝備與物品道具系統，皆能發揮應有的功效，適度扮演輔助的本色，使得遊戲在整體成績的呈現，獲致加乘發展的成效。精心編製的遊戲主題曲、背景音樂與音效等，均有不凡的表現，成功的襯托出遊戲的特色，誠可謂相得益彰。若說老手仔對這款遊戲有任何意見，那恐怕非「城鎮」的表達手法莫屬了。遊戲中的各大城池，除了官邸的部份之外，城鎮皆以靜態圖片的表達方式，無疑是對遊戲成績最大的殺手；若是能以「官邸」相仿的場景一以貫之，則整體成效自然另當別論，雖然明顯可知會使遊戲份量變得「肥胖」許多，老手仔仍忍不住要嘮叨幾句的。

可預見的，若無特殊意外，「龍狼傳」遊戲勢必會有續集的問世，身為熱愛電腦遊戲的一員，老手仔極為樂見「兩岸合作」自製遊戲能夠蓬勃發展。除了載入遊戲時的「16bit」與「32bit」的紛擾之外，這款遊戲總是老手仔在遊戲生涯中，所遇見毫無重大瑕疵的遊戲作品之一，自然得義無反顧的大力推薦給識貨的玩家了。







# 遊戲護照

GAME PASSPORT



**‧龍狼傳 破凰之路‧**

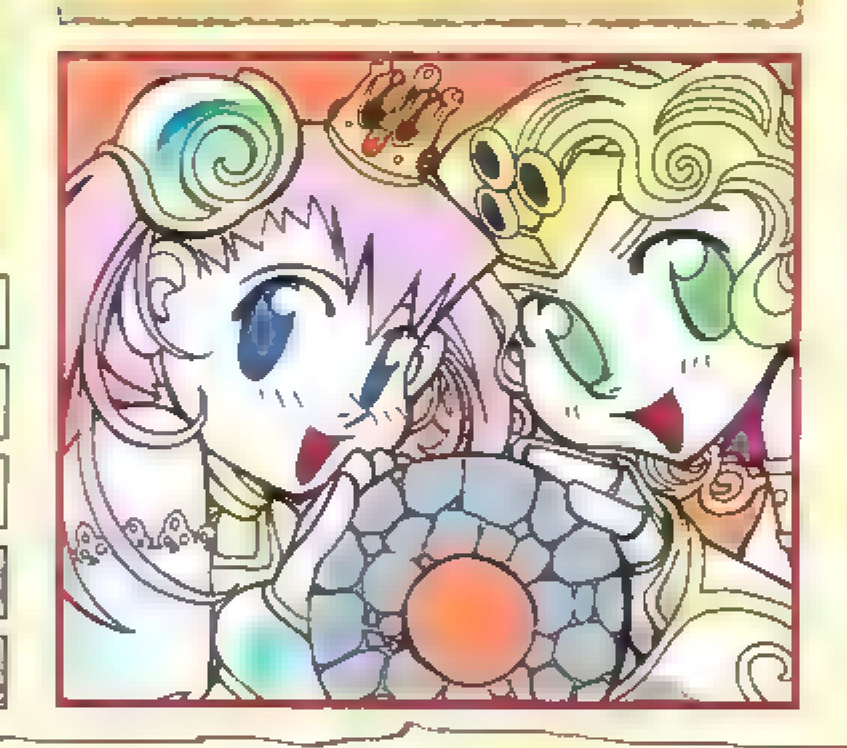
設計公司：智冠科技

發行公司：智冠科技

遊戲類型：角色扮演

| | |
|---|---|
| 操作 | 簡便有力，功能齊備；於簡單處可見匠心 |
| 耐玩度 | 動畫效果可觀，與支線事件的連貫關係締造極大的耐玩性 |
| 劇情 | 秉持原著原著的戲劇張力，高潮起伏不迭 |
| 音效 | 背景音樂極能製造氣氛，音效樸實不誇張 |
| 畫面 | 人物造型栩栩如生，場景細緻逼真，極富雅美 |

遊戲劇情因時空錯置而倍顯突梯有趣，緊張刺激更迭連連；遊戲畫面極盡精美之能事，戰鬥系統難度與樂趣兼具，堪稱少見之佳作





# 閃擊點行動 紅軍之怒

記得去年年中，位於捷克首都布拉格一間名不見經傳的小公司Bohemia Interactive推出了一款單兵作戰遊戲Operation: FlashPoint《閃擊點行動》，竟然一口氣拿下了許多大獎，並在單兵作戰遊戲中掀起了一股狂潮，連美軍海軍陸戰隊都採用遊戲裡的「Virtual Battlefield System 1」技術來開發訓練程式，由世界各地的玩家所設計的戰役與模組也層出不窮，著實把單兵作戰遊戲提昇到另一個境界。以下我們要介紹的就是閃擊點行動最新的資料片－《紅軍之怒》Red Hammer。

《紅軍之怒》在國外分為三個版本，一種是在網路上讓人付費下載的版本，第二種是隨著主程式一起發售的黃金版，第三種則是單獨發售的黃金升級版，後兩個版本都有附Prima的官方攻略本。若你不需要攻略本且上網頻寬夠大的話，可以考慮直接從Codemasters的網站上付費下載，價格會便宜很多。另外在安裝資料片時會需要主程式的序號，而安裝之後也需要放入主程式光碟來檢查，因此若你安裝完成大可把資料片借給別人，除非他[illegible]，否則以後就不會有機會再用到了。

在安裝完資料片後系統會自動把主程式更新為1.30版，並增加許多新的武器載具模組，你也可以去網站上下載最新的1.46版，系統的穩定性會更高。進入遊戲後只要在Campaign選單中點取右上方的箭頭符號，就可以進入資料片的戰役了。

《紅軍之怒》總共有二十個任務，背景為緊接主程式的古巴危機，可以說與主程式同時發生，不過這次玩家不再同時扮演多個角色，全程只扮演Dmitri Lukin這個俄軍的菜鳥，經[illegible]



[illegible]的戰士[illegible]，[illegible]。[illegible]主程式[illegible]。[illegible]。在任務的安排上也不像主程式[illegible]變化性，唯一[illegible]任務[illegible]。整體與主程式中[illegible]相比較的話，[illegible]的感覺，[illegible]主程式[illegible]資料片的玩家[illegible]。[illegible]

[illegible]，[illegible]與美軍，[illegible]在玩[illegible]。[illegible]在暗[illegible]中[illegible]，[illegible]主角[illegible]美軍，[illegible]反抗軍，[illegible]美軍[illegible]，[illegible]





情當作一回事，還真是有夠冷血。劇[illegible]至此[illegible]，當然結束資料片之後更[illegible]主程式[illegible]的感覺了。另外一個[illegible]的是[illegible]玩家扮演的是蘇聯的士兵，但可能為了迎合西方的玩家，所有發音都是用英文，連部隊[illegible]的命令也與美軍一樣，讓人會有一種身在美軍的錯覺，偏偏打的又是美軍，根本就無法融入遊戲裡。

由於主程式更新的緣故，在資料片中玩家將可以接觸到各式各樣的新增武器與載具，包括S[illegible]25、[illegible]HMMWV、BMP[illegible]、BRDM 2[illegible]等載具，以及包括Bizon、G36A、Steyr Aug、[illegible]、[illegible]、Kozlice等新武器，不過筆者還是最想駕駛AH-64[illegible]2A2 "Bradley"，[illegible]，而且在任務的設計上玩家也沒有什麼機會可以駕駛到這些最新的載具，最常開的反而是蘇聯的T[illegible]T-80，實在是浪費了這些新增載具的美意。

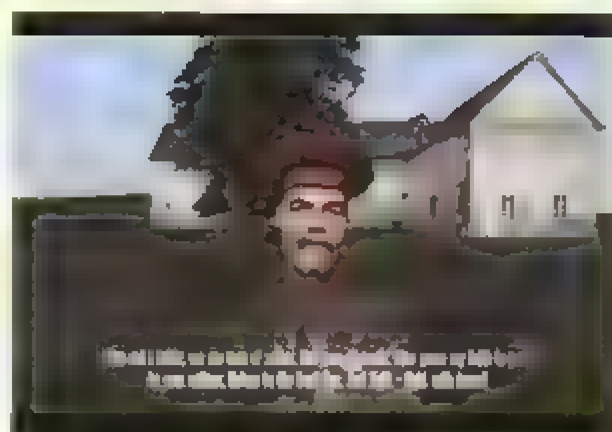
此外主程式在許多項目也做了補強，[illegible]要把Gamma值調高一點，根本[illegible]需要用到夜視鏡，但現在就

算把Gamma值調到最高，仍然只能摸黑走路，夜視鏡變成夜間任務必備的裝備。而在設定項目中可以將AI調成超級AI，但筆者感覺在這種AI下敵人只是視覺跟聽覺的靈敏度加強而已，並沒有明顯感覺比較聰明，而我方的隊員一樣笨得可以，每次開載具（要較狹小的地形就過不去）大部分的戰役筆者還是單槍匹馬就剿滅所有的敵人，跟現實還是有一段不小的落差。

遊戲裡的畫面與音效仍然維持了主程式的水準，不過由於筆者的電腦在這段期間做了一次升級，在高解析度的畫面中更能清楚的看見敵人的蹤影。雖然本遊戲根本無法與目前市上的FPS如《重返德軍總部》、《榮譽勳章》等相比較，但考慮到遊戲裡所呈現那麼廣大的一片土地，實在也不好苛求什麼，還好本遊戲的EAX環境音效依然效果驚人，讓筆者每次在前後左右的子彈呼嘯聲中都不由得繃緊神經。

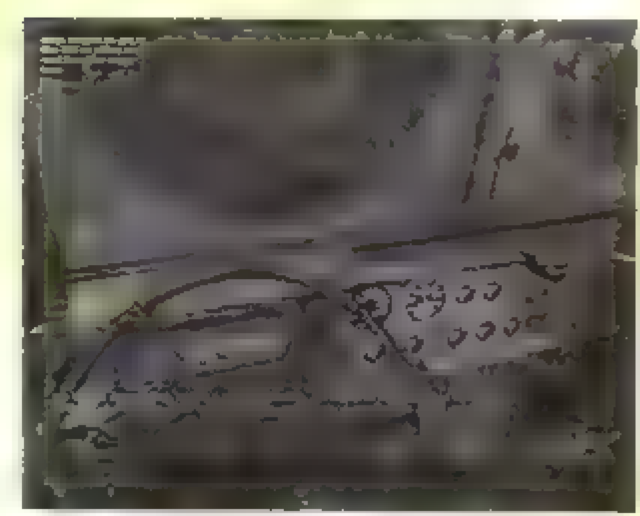






在多人連線方面，遊戲仍然沒有加入任何上網連線的功能，只能靠GameSpy來進行連線，[illegible]的更新使上網的穩定性已經大幅增加，不過連線方式仍然不甚理想。總而言之，[illegible]設計了相當多的武器、載具與戰役任務供玩家下載，還有[illegible]載具武器的樂趣，但1985年的戰役也已經算是有點過時了，雖然遊戲在[illegible]與其他[illegible]的戰役比較，[illegible]。

在玩家們歷經過美軍與俄軍後，製作小組的下一個資料片將以反抗軍為主角，並已經將資料片名稱定為"Operation Flashpoint: Resistance"，內容描述俄軍的侵略，出身在Nogova長大的主角Victor Troska加入戰場，但此時美軍已經撤退，玩家須操作主角到處蒐集物資與裝備。看來這款資料片的精彩程度會比《紅軍之怒》好上許多，而且製作小組也承諾將製作更多的多人連線模式，就讓我們這些戰爭迷拭目以待吧～





# 遊戲護照
## GAME PASSPORT

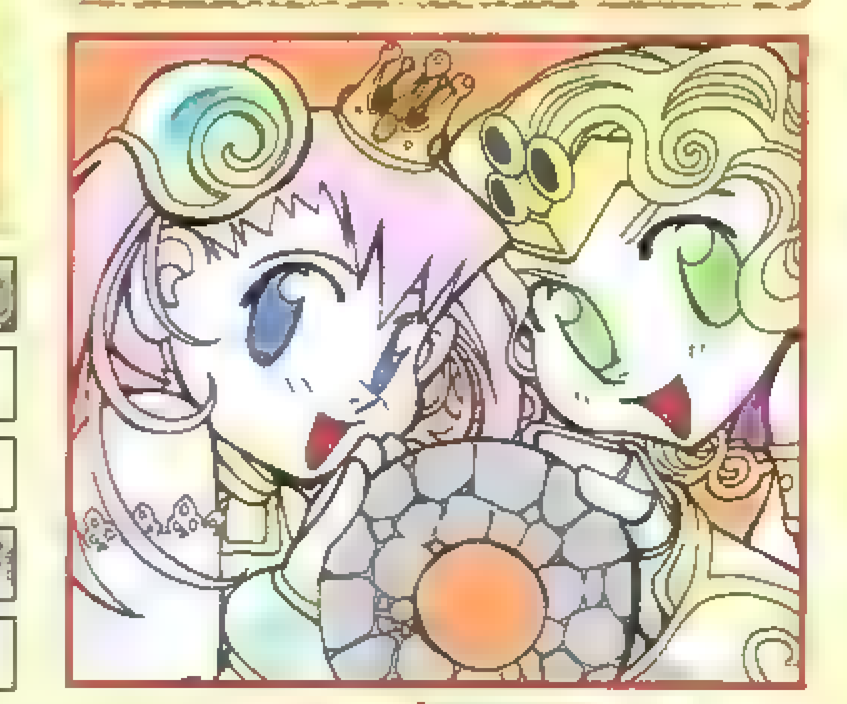


**紅軍之怒**

設計公司：Bohemia Interactive
發行公司：松崗
遊戲類型：動作射擊

| | |
|---|---|
| 操作 | 沿襲主程式的操作界面，指令化繁為簡，上手容易 |
| 耐玩度 | 戰役部份過短，但可配合網路的任務模組，耐玩度高 |
| 劇情 | 劇情張力大，但背景設定太不真實，沒有參與的感覺 |
| 音效 | EAX環境音效逼真動人，呈現遍佈彈雨的緊張氣氛 |
| 畫面 | 畫面稍嫌過時，且需求配備不低 |

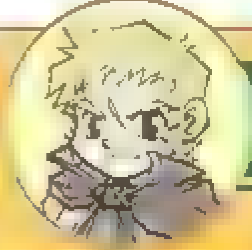
沿襲了主程式的優良設定，但戰役設計卻大不如前，也沒有好好利用所增加的武器與載具。適合想要嘗試官方任務，或懶得從網路上下載模組來更新的玩家。





# 戰士評議學堂

請選擇最近2個月左右出版的遊戲，字數大約控制在300-500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！



## 三國群英傳III

●金幣：150S　●經驗值：25P　●戰士：許智淵



大約兩年半的等待，終於在今年的一月底推出了。從一開頭的動畫來說，做得真的很不錯，人物很逼真，而且選在熟悉的赤壁之戰，算是不錯的選擇。而這一系列的遊戲，可以分成兩部分，就是戰爭和內政，而三代改變一和二代的主戰爭部分，雖然還是保有優良的百人戰，也就是戰爭的部分，但是更強調內政的部分，雖然這部分是最多人說不好的地方，破壞了這一系列的特色（操作簡單，容易上手），當然也讓我困惑一下子，但如果你以玩策略的心情來操作內政，那不就是簡單到不行啊，整體來說是相當不錯啦！

而戰爭的部分，這一直是這系列的重點，而這次又多了野戰，是蠻不錯的主意，有各種地形和各種天氣，而且是有影響的又，因為會造成武將技，在當時能不能用的狀況，而地形則是影響移動的距離，算是很不錯的想法，但也只是受限制而已，若是能因天氣而加強武將技，我想會更加的好吧！

百人戰則是三國群英傳的重頭戲，雖然人數增加到800人，地方也變大了，武將技變多而且多增加必殺技的絕招，也變得更加真實、更加華麗，但武將技卻因地方變大而作用變小，造成命中率不太高（至少我的感覺是如此啦！），而必殺技好像對單挑比較有用，兵一來還是用途不大（如果武將的必殺技太少的話），希望能改進這一點，如果在真實性與遊戲性中能取得平衡，會更加的好。還有以前必中的武將技，現在也不一定會中又（因為武將會因前進碰到士兵而偏離軌道），是不錯啦，因為也不會有人笨到被擋到而不會去閃吧！不過和前代相比算蠻真實的。有時候，武將也會衝過頭，而變成兩武將的位置對調，或是被自己的士兵擋到而一直跑來跑去的，那時真的很有趣又。

這款遊戲的最大缺點，應該就是大家最不喜歡的蟲蟲了，這實在是國產遊戲的最常見的毛病，就算做得再好，一但有了bug，就會讓玩家卻步，雖然有立即推出修正檔，但有點亡羊補牢的感覺，總是讓人感到不夠完美，好像玩家就是最好的測試者，不過再仔細想一想，在這麼惡劣的環境下，又人力和資金都不足下，就算是再好的團隊有再大熱誠，我想也許都是不夠吧，我只能說，國產遊戲加油吧！



## 大富翁世界之旅二

●金幣：100S　●經驗值：20P　●戰士：魂亂夢斷



由於宇峻之前的所推出的超時空英雄系列和新絕代雙驕的成功，創造出很多大家耳熟能祥的角色，所以宇峻這次更加地利用了這些角色的人氣，把每一款遊戲的角色都各選出一到兩名給放到遊戲裡，這算是蠻讓人感到新鮮的做法。原本就有不少個性鮮明的角色了，現在又加上幾位從其它遊戲裡來的角色，這次的出場陣容可真是堅強呀（會不會大富翁世界之旅二也會這樣做呢？）

跟一代比起來，由於恢復了踩地罰錢制，所以這一款遊戲更像大富翁了。各角色技能的加強算是這一代的重點之一，每個角色本身不再是跟一代一樣只有一種技能了，而且還能再學其它的技能！除了一般大家都知道的卡片道具可以幫助我們外，還有應該算是目前大富翁系列的首創－寵物的培養！玩家可以透過事件或者在道具店裡買到神秘蛋，等牠孵化後就可以培養牠，可以讓牠幫我們承受不能行動之苦或者讓我們的對手嚐嚐無法行動的滋味等等！

遊戲的缺點該是電腦AI明顯不足吧！有時就連已經倒閉的對手它都還繼續整，真不曉得這是BUG還是電腦真的有那麼蠢！

跟一代一樣，這一款的畫風仍是超可愛的，不管是遊戲中的角色們還是寵物們都讓人發自內心的喜歡它。這是一款不錯的小品遊戲！不論是舊雨還是新知，都一定要來玩看看。



# 虛擬人生外傳修羅戰記

●金幣：100S ●經驗值：20P ●戰士：流浪者



## ●虛擬人生全新改版！

這次的虛擬人生跟以往大大大不相同，這次的虛擬人生結合角色扮演和策略的遊戲，跟以往的大富翁模式很不一樣，連劇情也整個反了過來！玩家扮演的是昔日的大魔王－阿修羅子影，直到最後打敗風晴。遊戲的戰鬥系統是採用RSLG的方式，打敗敵人可得經驗錢和金錢，不停的戰鬥，不斷的轉職，直到過關，其中還有插入小遊戲，遊戲的進行方式大略就是這樣！

## ●漂亮的動畫

遊戲一開始，進入開場動畫，跟以往一樣都有真人配音，不過流浪者是認為二代的動畫比較好，二代還有加上"非魚"樂隊的音樂，比修羅戰記好聽了一些！不過修羅戰記的過場動畫也不錯，都蠻流暢的！但不知道是不是錯覺，流浪者覺得子影的手好像比頭大……。

## ●小遊戲

這次修羅戰記的小遊戲比前作少了很多，只有兩個，分別是機智問答和吃豆子，流浪者覺得吃豆子蠻好玩的，但不知道是不是技術太爛了，紀錄只有430分。另一個小遊戲機智問答真的是蠻無聊的，題目少得可憐，只要玩幾次就可以把答案背起來，而且答對九題有$500答對十題卻有$1500這未免差太多了吧！

## ●遊戲人物

遊戲中人物最多能有八人，有許多職業可供玩家選擇，但綠的職業不能讓玩家自己決定，綠的轉職路線是：殺手15級轉職為女戰士、37級轉職為控魔使，而且我方人員子影、綠、尉風、雅兒在戰鬥中不得死亡，如果這四人有其中一人死亡了話，就GAME OVER了！所以大家要記得常常存檔喔！對了！流浪者順便教各位在招募時成功的技巧！就是各位在招募時，連續一直按要招募的人，如果等級沒有差太多應該是會招募成功！

## ●遊戲裡的一些問題

在遊戲中有時候會突然跳出遊戲，而且經常發生所以各位要記得常常存檔，以免前功盡廢。另一個問題就是如果使用招數時被打死也會跳出遊戲，所以相當危險，各位要小心啊！

## ●關卡有點少

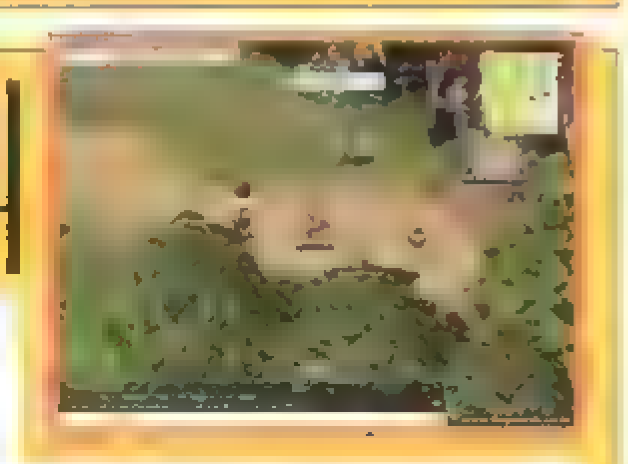
流浪者覺得遊戲中的關卡有一點少，算一算不到30關，遊戲做到打敗風晴，不知道為什麼就是有一點意猶未盡的感覺，如果關卡能再多一點就好了。

其實這款遊戲不適合喜歡虛擬人生系列的玩家來玩，反而適合喜歡RSLG類型的玩家，如果是喜歡虛擬人生的玩家，還是慢慢等虛擬人生3吧！順帶一提修羅戰記裡有附送虛擬人生3的展示片，如果真的很想很想很想看虛擬人生3展示片的人，就把修羅戰記買下來吧！反正修羅戰記也沒有差到哪裡去。



# 傳說的物語(RAGNAROK)

●金幣：200S ●經驗值：25P ●戰士：斯雷



初碰這款遊戲的時候，還真不敢相信這是韓國的遊戲，這般可愛的畫風該是出自於日本才對，一改我對韓國製遊戲的印象。在進入遊戲之後，會出現在一個名為初心者之島的地方，這邊會很貼心地教導遊戲的遊玩方式，外頭的怪物也都是初期打得贏的。在舊版本中可是沒有這座島的存在，一出城鎮也不知道哪個能打哪個不能打，常常就這麼被"趕"回城中，這算是版本的一大改進吧！等到能轉職之後，也會很體貼的幫你傳送到想要的轉職地去，不用再老遠奔波了。

當然這遊戲的特點還有很多，像是簡單的操作和方便的介面設計等，只要花少少的時間就能上手，只是開始時的錢不好賺，最好還是有人帶一下。另外我覺得死的時候不會掉經驗值和裝備的設計也很不錯，玩個遊戲就是要輕輕鬆鬆玩，何必繃著神經呢？深怕一不留神掉等掉寶的，這樣不覺得累嗎？

雖然目前還只是測試中，但整體的完成度非常高，想來上市日期不遠矣。不過有個現象非常奇特，使用56K撥接連去日本伺服器竟然比ADSL還快！這點真的很不可思議。另外主程式也高達200MB，在下載速度不佳的時候，可是會抓到抓狂的，不過安裝之後的檔案更新倒也挺快的，兩相平衡之下就不去計較了。目前的台灣代理權還未明朗，不管哪家公司代理，也期望能好好維護遊戲品質，這段在日本伺服器的生活真的讓我對國外的遊戲環境真的很欽佩，看到的是個守法、重秩序的遊戲環境，這點國內是該好好學習。







「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

主要是網路遊戲，包含像天堂、金庸群俠傳的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑破壞神的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部分須下標主題，內容盡量以該遊戲為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明該遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變

# 時空戰場

## 網路戰國 連線爭霸

美神 —— 技師

漫遊者/闇之星

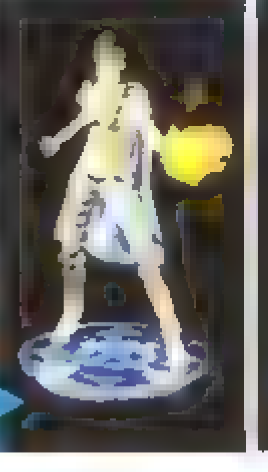
### 角色的選擇

目前的網路遊戲市場已經正式進入戰國時期，各家遊戲公司無不精銳盡出，這款《時空戰場》我早在八月底就拿到了該遊戲的1.0測試版，以下就稍微介紹一些遊戲內容和我自己的心得吧！

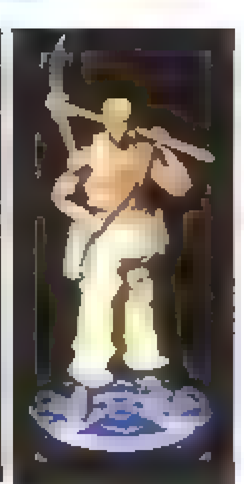


進入遊戲後，首先是人物的選擇，什麼！只有三種職業可選！？這三種職業是戰士、技師及異能者，一開始我也覺得三種職業實在是太少了，可是玩了一陣子就會發現職業設定的分野十分清楚，舉例來說，技師能做的加工，其他兩種職業就算等級再高也不能碰，異能者擁有的超能力與戰士所持的特定武器亦是相同的狀況，而且每種職業在遊戲中所要去做的事也有所不同，更增添整個遊戲的多元性









## 技師的任務

選完角色進入遊戲，一開始便是一連串的任務，有些是強制完成，有些則可視玩家的意願來進行，這裡我強烈建議完成所有的任務，因為只要完成所有的新手任務，等級就至少能提昇在十五級以上（就是完成任務的經驗值超多啦！）。所以與其盲目的亂打NPC，還不如先一步一腳印的完成所有的簡單任務吧！

戰士和異能者的新手任務差不多，但技師因為實在是"手無縛雞之力"，所以任務和前兩者大不相同，下面便簡述一下這些任務。技師的任務和其職業技能多有所相關，包括釣魚、採鐵礦、種田、採藥、伐木及採石礦等，都只要採集到該任務教官所要求的物品即可。接下來是物品的合成，合成的器具有些NPC會給，有些則不會，若無法取得可向道具商人購買。完成所有任務後，接下來的工作就是努力讓自己升上三十級吧！因為遊戲設定需達某些等級才能進入某些區域（三十級才可進入地道），如此等級上升不但有更強的道具製造能力，也能讓自己的遊戲世界更廣闊





## 戰士與異能者的任務

戰士與異能者的新手任務是以取得特定物品為主，在第一大區中，要分別在三個地點取得三個不同顏色的寶石。特別的是，只有特定的NPC會掉落，像第一個地點的目標是罪犯者身上的紅寶石，第二個地點的目標是槍手身上的藍寶石，第三個地點的目標是鐵手身上的綠寶石。依據我的經驗要打倒這些NPC並不困難，困難的是你的食指（很少有人用其他指頭吧！）動的快不快，因為僧多粥少，實在是有夠難搶的，我還看過有一些人員以此為業，販賣那些「必需品」。離開了第一大區回到重生市的中央，與特雷西談話就可得知接下來的任務，也是去"搶"某些道具來交差，包括埃迪要的光碟片（在山賊頭目身上）和代比要的能量包（在暴徒頭目身上）等。完成任務後回重生市找特雷西，她就會給你最後一個任務——找李特·傑克，將炸彈控制器拿回。完成所有的任務後，接下來就跟所有人一樣，努力開拓你更廣闊的「時空戰場」吧！



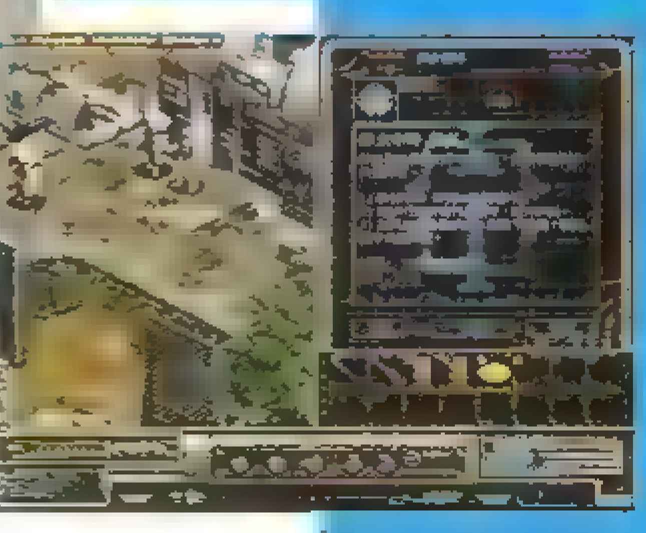












# 依納絲大陸屠龍記

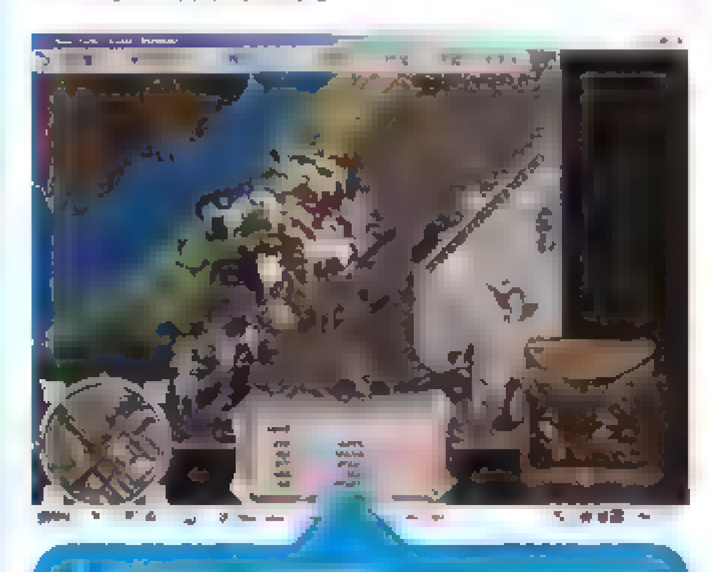
Formase >aiKawa-nanase

漫遊者/痞子吳
40P/200S



下著大雨的週末夜，一個人在輸入密碼的畫面裡靜靜的聽著那充滿了冒險風味的音樂。UO，這充滿奇異幻想的世界，我又來了，自從買了最新的資料片《黑剃王的復仇》後，由於忙著打陣營戰（註），所以我都還沒有好好地去新的依納絲大陸闖蕩過呢。

今晚是wie公會每個星期固定的出團活動，由於公會裡很多人都跟我一樣對依納絲大陸不是很熟悉，所以今天的活動會長決定帶大夥去看依納絲大陸裡最有名的怪物－－骷髏龍(skeletal dargon)。從寄放處領出我的愛駒Be-trayer後，到銀行準備了一下藥材便Re-call到了集合點大不列顛城（俗稱B城）。大夥在銀行旁邊的河堤等呀等，就是等不到會長-_-，所以活動就在副會長UO的帶領下展開了。



當大夥到了奉獻神殿時，會長的ICO這時剛好上線，正好趕上了今天的活動。當會長說是因為"家庭因素"所以耽擱了一點時間的原因後，大夥更暗地在偷笑。

走出奉獻神殿往北走，可以看到一座名為「Lakeshire」的荒廢小鎮，這個小鎮裡沒半個人類，全都被老鼠人(Rat Man)給佔領了，沿著山壁走，可以發現一個寶石礦區。礦區裡面有一堆的鼠人和土元素在守候著，在洞穴的深處裡可以發現一隻骷髏龍(skeletal dargon)，那就是我們今天的目標了

在洞口處遇到的鼠人和土元素，雖然數目不多但是拿來做決戰前的暖身運動倒也不錯。當我們終於來到礦區深處時，眼前那滿山的寶藏，讓我們望著它發呆了快十秒之久。直到聽到了同伴慘叫聲，才讓我們想起這裡是骷髏龍的地盤。

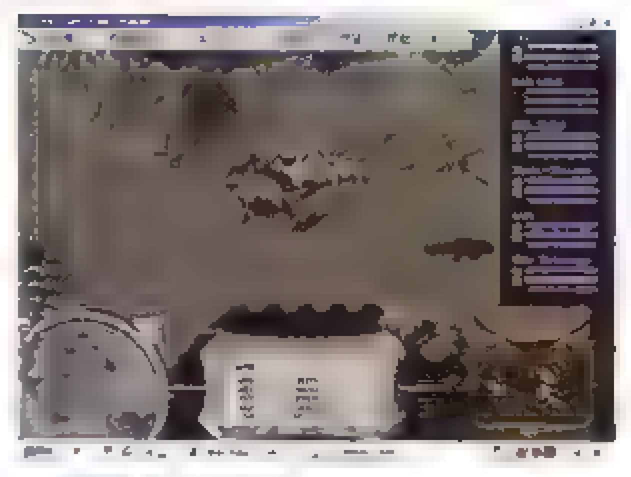




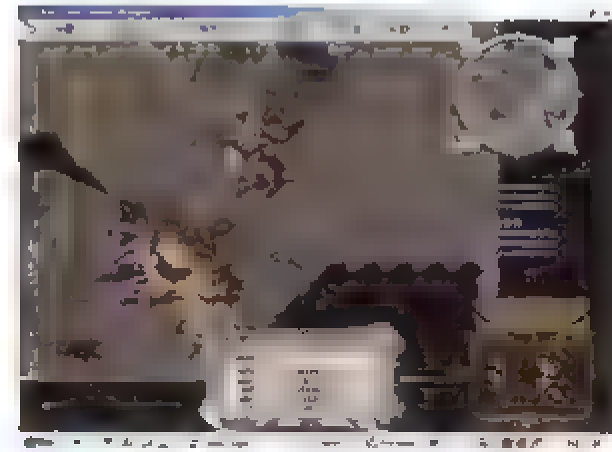


骷髏龍果然龍如其名全身都是骨頭，不過牠的力量似乎並不會因為少了那些肉而有所減少。復活好剛才陣亡的同伴後，屠龍行動就正式展開了。

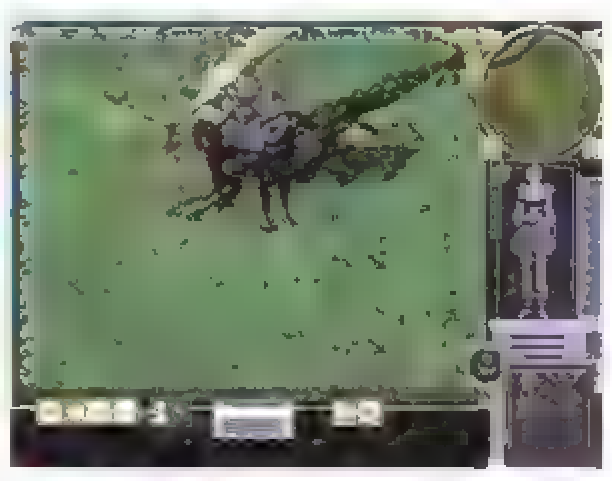
法師們不停的施展能量球與爆炸術等攻擊魔法，戰士更是奮不顧身的上前與骷髏龍進行格鬥。疑？奇怪了，原本不是只有一隻骷髏龍嗎？怎麼越打怪物越多呀？我仔細的算了算，骷髏龍的身旁突然多了3隻骷髏騎士(Bon Kinght)、2隻巫妖(lich)及一堆食屍鬼(Ghoul)。喔！阿！，又一個夥伴陣亡了，會長一看情況不對，便緊急下令撤退到洞口去治療傷者。











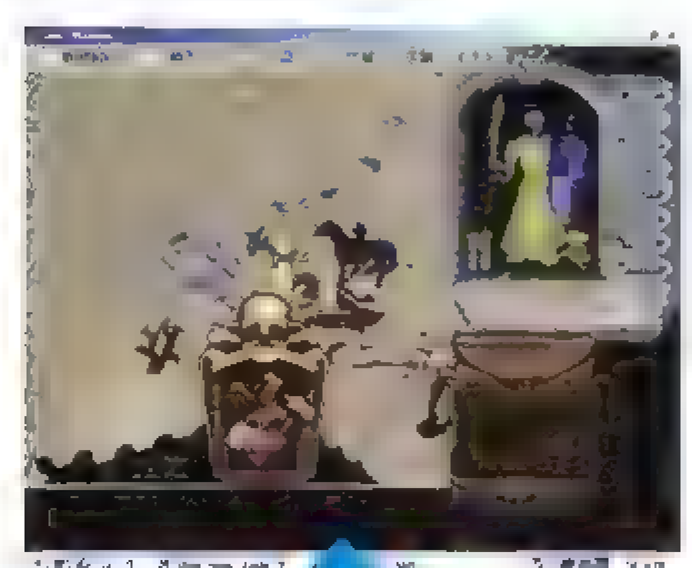




## 骷髏龍的傳說

「沒想到傳說是真的 」亂會長 UO 突然冒出這一句話來，什麼傳說呀？亂會長說明白一點吧。UO 表情嚴肅地說了起來……據說骷髏龍是不死系生物（這不是廢話嘛），由於龍(Dragon)在生前受到地獄之王Lord of the Abyss的詛咒，所以當龍死後便會變成骷髏龍(skeletal dargon)，成為地獄之王忠實的部下。

當骷髏龍受到魔法攻擊時，牠便會利用那魔力召喚出不死系的怪物出來幫忙，由於我們有法師在攻擊，所以怪才會越打越多。可是龍跟惡魔住的地方完全不同呀？怎會受到地獄之王的詛咒呢？我想大概是被那些馴獸師帶去打地獄之王的時候被詛咒的吧！



## 再戰骷髏龍

聽完了骷髏龍的由來也稍微休息了一會之後，會長宣布了第二波的攻擊行動。這次完全由戰士主攻，法師負責幫忙補血，當骷髏龍沒有法力之後，便由法師召喚出能量風爆來負責剩下的攻擊。

這次的攻擊還算成功，雖然還是有不少戰士慘死龍爪之下。但是我們最後還是成功的殺死了骷髏龍，喔耶！正當我們正在Loot骷髏龍的戰利品時，原本倒地不起的骷髏龍突然又再度站立起來。由於先前的攻擊造成我方死傷慘重，雖然我們已經擊敗一隻骷髏龍了，但竟然馬上又再來一隻，實力再堅強的隊伍也會受不了的。於是會長發布了撤退的訊息，大夥就集結在洞口處，商討下一個目標。

## [illegible]

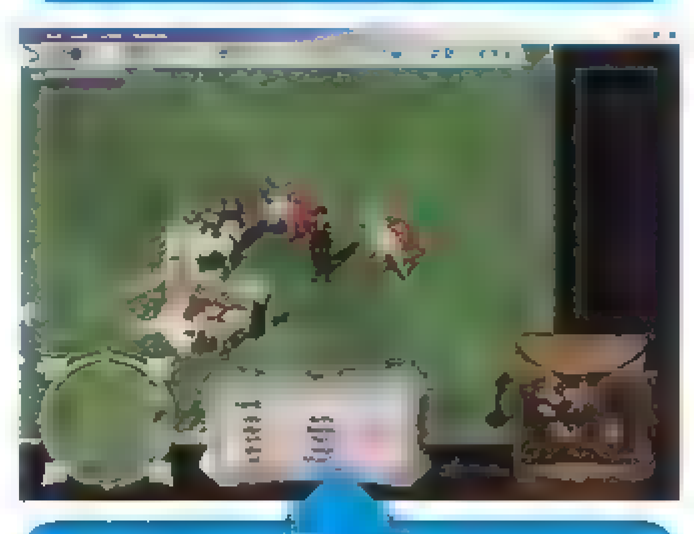
這時亂會長 UO 提議來去看傳說中的中國龍(Serpentine Dargon)，於是大家便先回SB（史卡拉山城）稍做補給與休息，一切就緒後到了靈性神殿，準備去看中國龍。

到了靈性森林後我們看到了乙太天使、獨角獸、麒麟、半人馬、小妖精及主角--中國龍。由於人數眾多，中國龍被我們打好玩的，但是因為其中一位夥伴COOL 的善惡值太低了。所以一直被附近的善良生物給追殺，當他復活後卻又馬上被路過的依納絲警察--小妖精給就地正法了。所以大家就包圍住COOL 幫他把風不讓他再被殺，呵呵～感覺真像在做壞事^_^。

不久因為Aisake 家人要用電腦，因此無法繼續陪大家冒險。所以我們便在憐憫神殿下的吉普賽營地補給，順便拍張大合照。本次參加活動的人有UO、Aisake、BAR KING、DR、RED及Nobunaga，最後大合照中騎著黑馬的就是我啦，旁邊便是記者--Aisake，特別感謝Aisake提供照片^_^。

※註：陣營系統是一個大規模戰鬥遊戲，專門為鼓勵有組織的玩家爭鬥，這些爭鬥的最終目的在於提供玩家們一個有意義的戰鬥目標

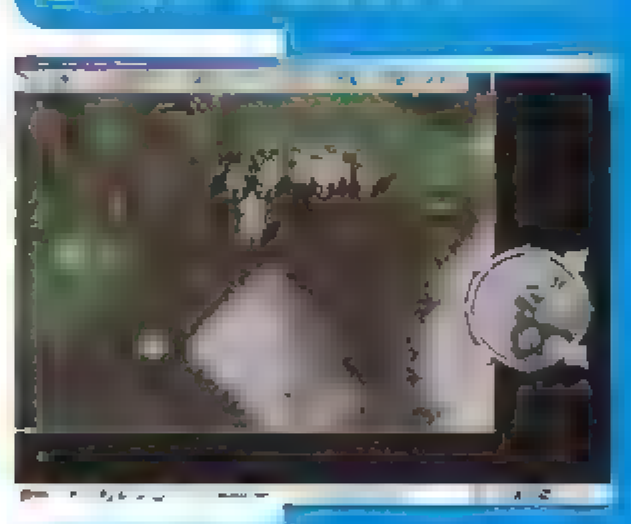


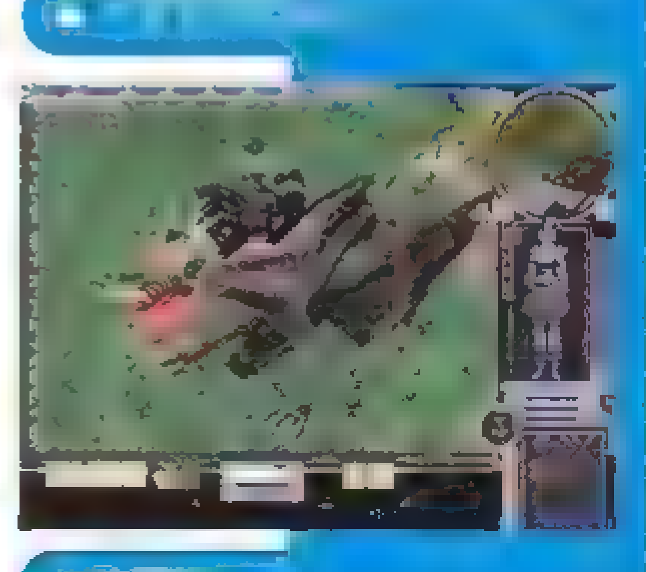












# 破碎銀河系

## 泰坦木星上下跑

泰坦星→卡布森希

漫遊者 /Dream
40P/200S



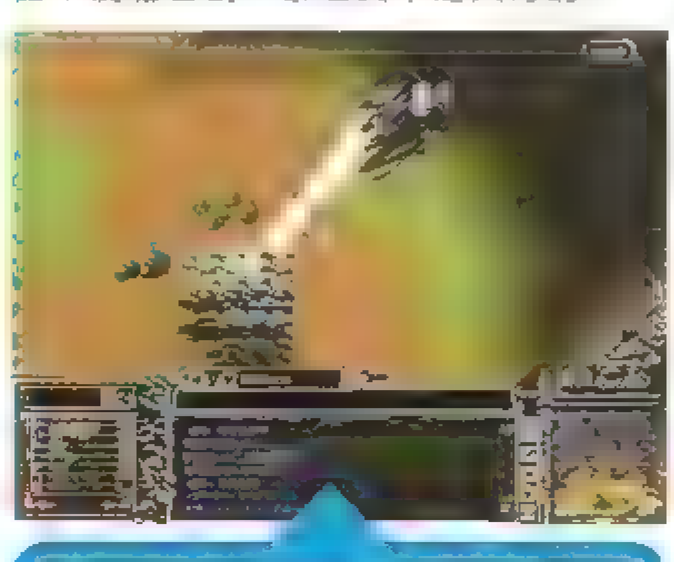
### 初遊泰坦星

等了一個禮拜，終於要上進階星了，夜晚，大家集體上斷頭台……不是，是星際傳送門，申請泰坦卡布森希的身份證後，踏入期盼已久的第一步！那時終於體會到阿姆斯壯的心情了Q_Q

放眼望去，咦！？沒差多少嘛，比木星人還少……「夢，我們是不是來錯地方了_ _？」「你認為呢？」「呃……」，去了實驗室換了新裝備，這邊裝備跟金塊一樣，貴又重，就迫不及待地往戰區移動。



一進入，看到的與聽到的，跟木星沒什麼兩樣……「我剛剛的直覺好像是對的」「hmmm……」匡！噹……一群執去掉下來了，「你…剛剛有看到一群執去掉下來嗎？」「有…那就是我，被離子閃電電趴了>_<」。忽然又傳來一陣空襲警報聲，碎！這次是我方傳送門前的部隊全滅，「我收回剛剛的直覺……」「剛剛那個是核彈……」。後來，五六隊隱刀和蛇夫，過來撿殘骸……「輸了輸了」，當下便體會到，泰坦真不是人待的



### 一次又一次的敗戰

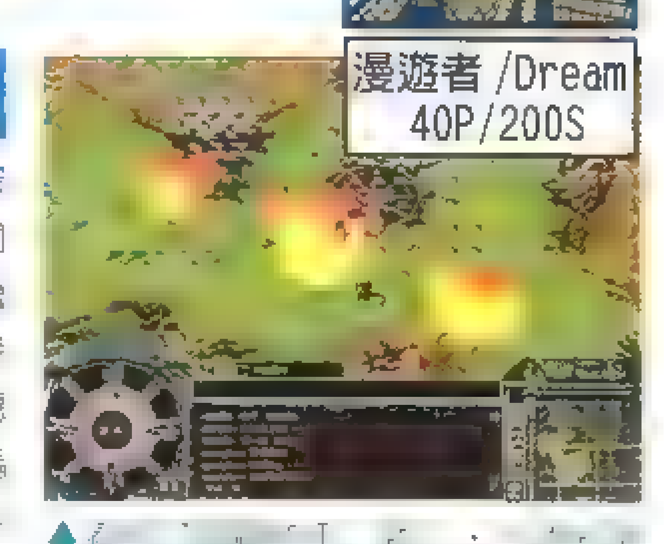
歸去，也無風雨也無情，回首都深思檢討後，瞭解了進階與新手星的不同之處，該如何解決，換上了新裝備，繼續邁向戰區，同樣的事再度重演，罵泰泰的，之後傳來隱刀入家裡的事，又聽到空襲聲，碎！又趴地了（以上的事起碼重覆了8、9個戰區），打到只剩首都外的兩個戰區了，要準備卒點粘人了嗎？XXXX宣佈【不用怕，打到家裡，就是我們反攻的機會，只要守好，對方回首都維修時，就能打回去了！】，參照以上的想法，每個人士氣一振，努力的打回去。XXXX宣佈【對手～沒力…腳部～抽筋…我們一股作氣～再繼續！^^】，雖然聽到這些話是很嗯，但是也增強了士氣，把情勢逆轉了。





### 冷門部隊也瘋狂

在泰坦，較少數的部隊主要有巴茲尼德、艾克斯諾、巴爾幹二型、哥利亞、魅影二型、輕裝甲車二型、獵戶二型及搜尋者。但是，在以上的部隊裡，我所見到的勝場戰區，不外乎是靠這些部隊。巴茲尼德（遠距離就可轟掉一堆無反擊能力的部隊）、巴爾幹和輕裝甲車的EMP槍讓一堆有很大力量的部隊瞬間沒力、哥利亞（機械魔癒讓自走和公爵變成肉靶）、獵戶二型（匿蹤帶到家裡打雷達你都不知道）、搜尋者～（偵測掃描兩相宜）……冷門部隊真的就不好嗎？不會的，最近開放的四大魔星，會讓這些小兵立大功的^^。





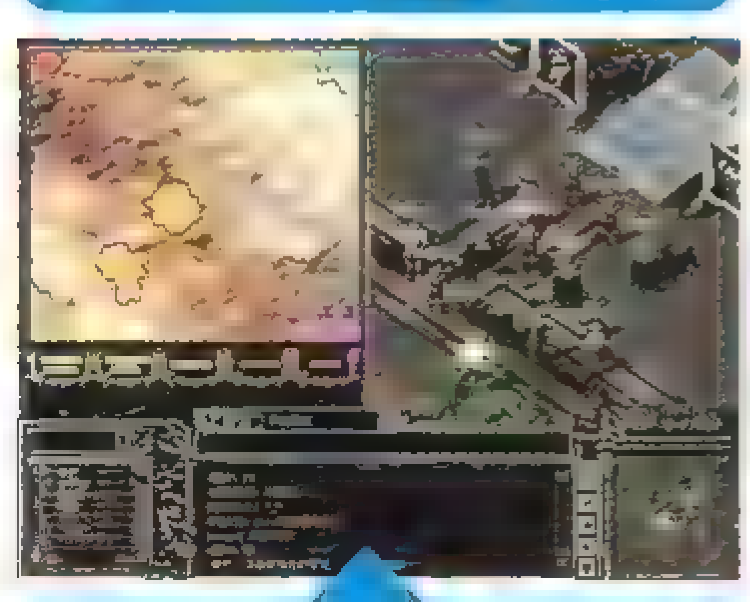




## 魔星突破記

上泰坦的第二天，意外傳出木星每拉軻挑戰魔星的消息，於是把另一個帳號開出來挑戰魔星。異形並沒想像中的棘手，火力也不是很強，但是人海戰術卻不可疏忽，好多啊>_<，還有會地遁的幻影魔蠍王，排山倒海的滅掉了步兵隊。首先由自走和突岩部隊開路，執去當肉盾前進擋子彈，隱巨慢慢到點上。耶？隱巨被發現了？不是隱型了嗎？「笨笨，幽魂(white)會測隱型」「那…趴地了>_<」。所幸傾全國之力，才將異形當做今天的午餐^^"。一進首都第一件事——照相^^，第二件事去實驗室買裝備，興高采烈的買了一堆堆的裝備，出實驗室之後。「夢，魔星開黑店>_<，我敗了1億多」「他沒打折，我被A了2億多，把價算進去，我被A了20億多」，誰說新手星玩家打不贏魔星異形的，不管老爸老媽老姐老妹…只要有心，人人都是高手。最後，興高采烈的帶著裝備，回國欺負他國玩家了。^^Y



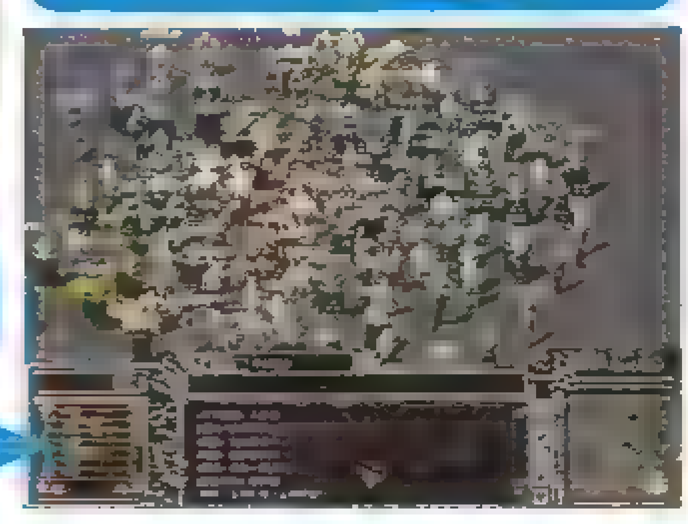


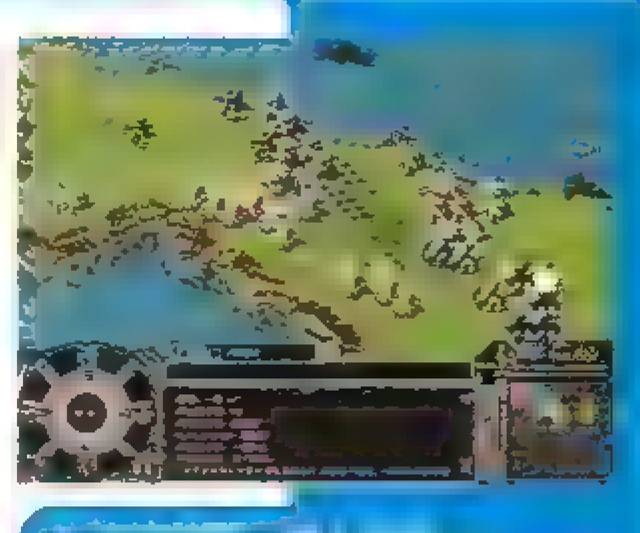


## 最後的晚餐

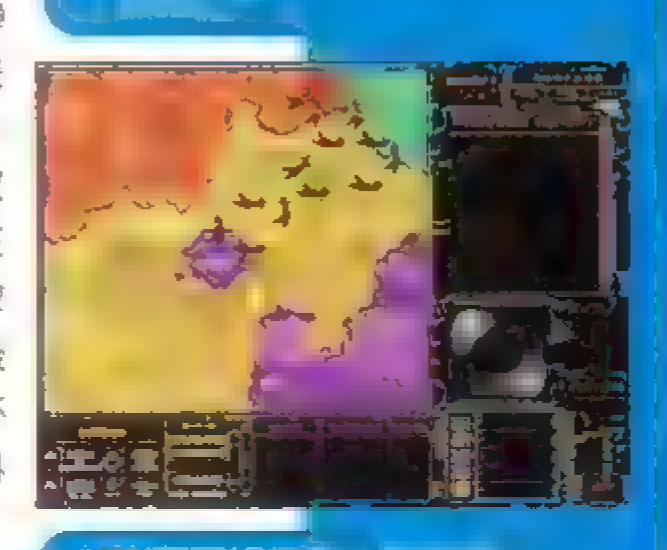
回來木星玩了一陣子發現到，綠國跟我國宣戰了！還是包括紫國和紅國，也就是被圍毆了>_<「要不要去地球拉人？」「拉得到嗎…」「放心，交給我準沒錯」「好吧，一切靠你了」。過了10min，「你…你怎麼辦到的？」「本山人自有妙計，一般老百姓學不來的^^」果真如他所說，一堆人(真的是以堆計算)過來助陣了，「嘿嘿嘿…來讓那一國吃最後的晚餐吧」。10分鐘時，我國已拿回一半國界，1小時，我國已拿到2/3地圖，1小時又30分鐘，紫國紅國轉戰攻綠國，變成三國同盟，情勢逆轉，2小時，綠國首都攻破，實現包茶理想，心一橫，準備了最後的晚餐給他們，在異國首都開香檳也不錯。由以上實例可見，在家靠父母，出外靠朋友，還是朋友好。^^

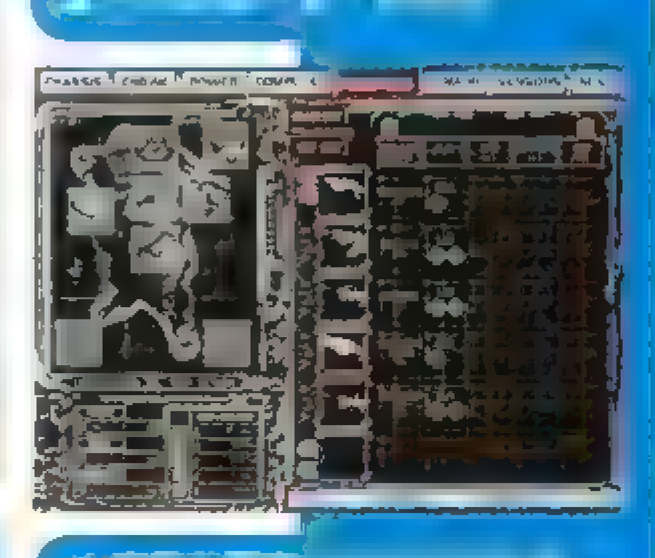














# 魔力寶貝



## 料理學徒前往挑戰露比啦！

獅子、喵媽

冒險家／喵媽

| | |
|---|---|
| 喵媽 | 33 級，料理還是3 級的料理學徒，已經荒廢一個禮拜沒練功。 |
| 蕭鳳 | 51 級魔術師，魅力100 還會狂遇敵……。 |
| 安祺亞 | 有個性的劍士，是蕭鳳的婆，粉會虧蕭鳳哦^^！ |
| 魔魔天涯 | 41 級無敵傳教士，還有分身修武防。 |
| UCC | 38 級，猛幫喵媽狩獵，荒廢練功！ |



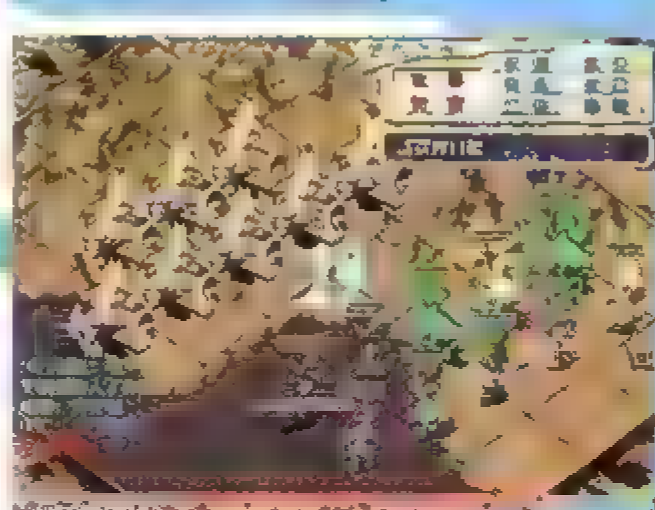
### 露比真面目

為了一圓喵媽的心願，大夥決定前往會見露比。喵媽早聽聞這小孩年紀小小卻氣焰旺盛，不少人無「攻」而返，沒學到攻吸就……。於是，有著無敵傳教士的庇護，喵媽也以最低等級成著膽子，麻煩大家一圓喵媽學習攻吸的心願，並且來去教訓教訓她一下！

打露比最麻煩的地方，不是她的魔攻和物理攻擊有多強，而是露比像是一頭血牛，怎麼打就是會不斷的補血或回復，要不就是攻吸或聖盾，搞得英雄們快精神崩潰，難怪常常說打完露比的人都累癱了。露比有50 級，體力推斷有3000 點，這點總比之前的海賊頭目好多了，少個500點……。光是與她磨蹭個個把鐘頭，可以燒60 分鐘的蠟燭，就會漸漸熄滅，而且還會被露比嘲笑，光這點，就夠讓英雄們嘔死。所以拿到蠟燭後的途中，最好轉讓魅力高的人帶頭，減少遇敵機率，把握時間。



▲這就是希望的蠟燭

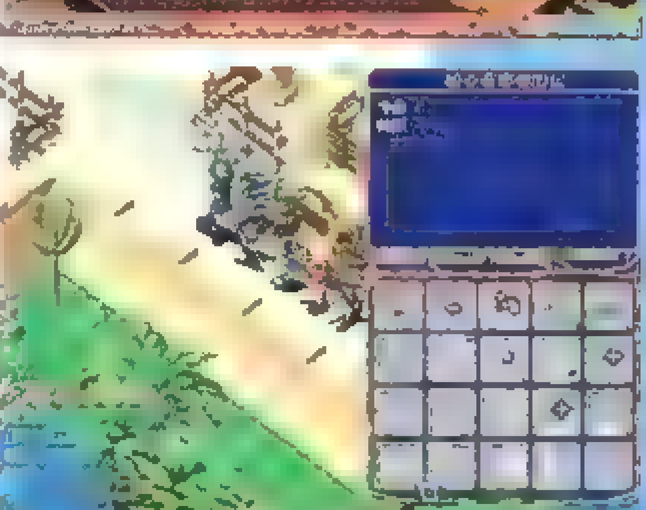


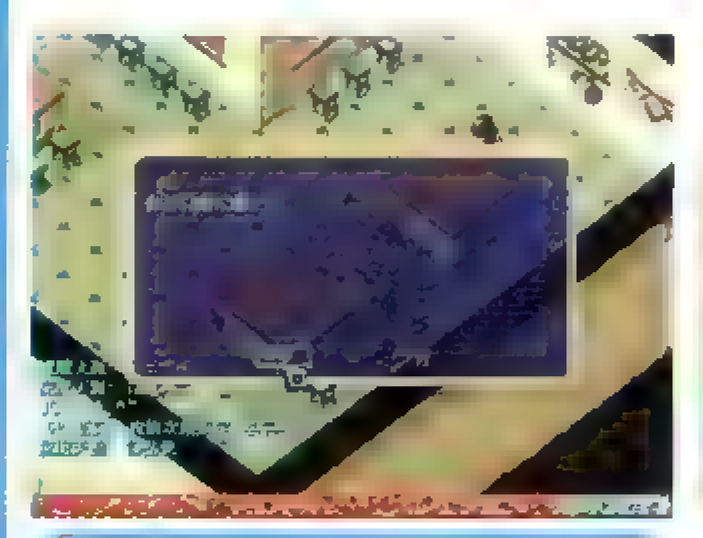
### 繁複的先頭作業

剛開始的一路上，蕭鳳和魔魔、小橘三人互相鬥嘴取笑對方，把喵媽跟UCC 搞的肚子腹肌多好幾塊。後來安祺亞的加入、小橘退出後，大夥已經到了維村，要來去展開正式的任務之旅了。

在烏奴的家裡，跟亞莉耶魯講話，她會說不好意思，巫師不在家，再來就要去索奇亞的PL8 裡面，找到雷歐尼跟他講話。他會問你是不是冒險者之類的委託任務的話之後，就給你一封信，要你交給亞莉耶魯看，再把信給亞莉耶魯，她就會給你希望的蠟燭。從這時候開始的六十分鐘內，就是你必須打倒露比的任務時間囉！拿到希望的蠟燭後小心不要再跟她講話，因為她會問你是否要放棄任務，要是不小心點到「是」，全隊的人大概就會想把你P 死。

得到了"給亞莉耶魯的信"

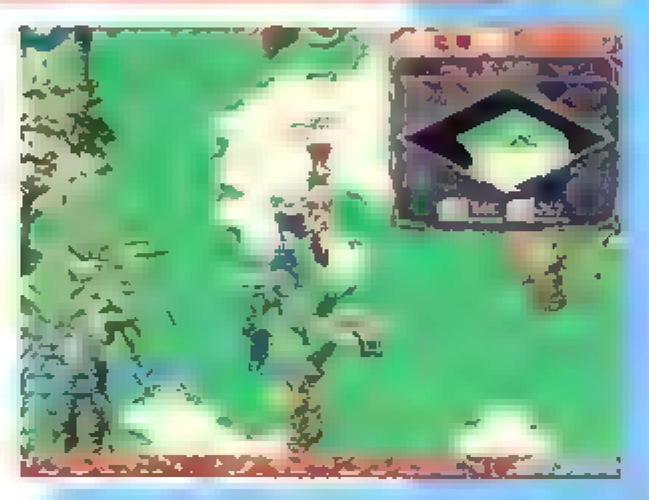




▲我們當然是冒險家呵，不然幹嘛來你這……



▲接受她找回子女的任務



▲魔魔天涯再一次提醒別不小心取消了任務

漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

## 冗長的戰鬥

回到海底洞窟地下2樓，在(35.7)有一個奇怪的岩石，大家都要帶著希望的蠟燭才能找得到祕道哦，也就是進入「黑色的祈禱」的祕道。

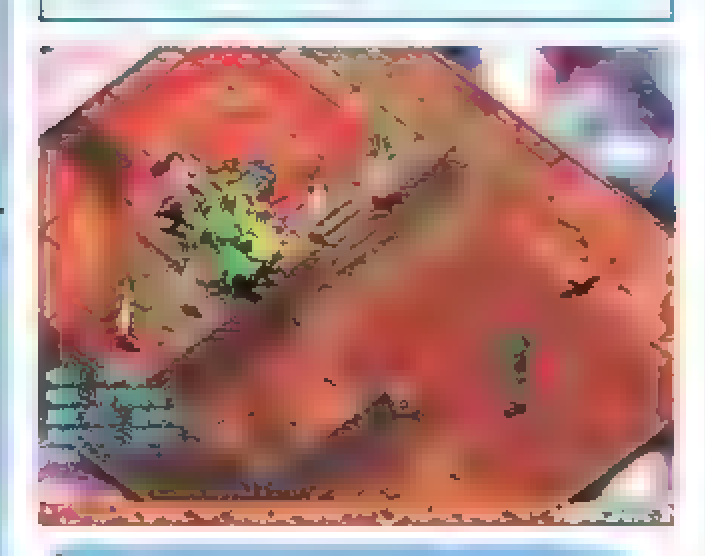
解散隊伍一個一個點一下岩石，就能進入海底洞窟地下3樓，找到傳送石才可以進入黑色的祈禱地下一樓。在這祕道中，喵媽首次見到魔攻很強的紅色鬼靈，還有等級達到30的血腥之刃，攻擊力都超強也會自補，拍拍胸口說好險，要是魅力低的人帶隊，不用輪到露比修理我們，我們已經被撲死了。

好不容易到了底下三樓，跟一個搞自閉躲在角落、隨機出現的萌子說話，就能得到恐怖旅團之証，這個證明會讓隊伍通過衛兵的認證，進入露比的房間。為什麼露比的房間會有法藍城的衛兵守衛呢？難道這是國家建造出來的魔物，要來證明勇者的身分嗎？反正呢，解散隊伍後進入露比充滿巫術道具的房間後，更換裝備和寵物，大家一起殺吧！為了應付未知的戰鬥，喵媽突發奇想的祭出血量達700的28級果凍史萊姆－－營火！在一進入戰鬥後，馬上就被笑了：

| |
|---|
| 魔魔天涯：老貓，你分寵可真庫<br>喵媽：血多 |

雖然被嘲笑，但是發現我的營火還是有力的！

| |
|---|
| 魔魔天涯：那隻果凍打露比，露比閃不掉ㄟ<br>[GP]香嵐：敢高@@<br>魔魔天涯：還沒看到果凍揮空過<br>喵媽：換綠蝗<br>喵媽：攻擊力超弱 |



▲看我們的大合擊！

基於攻擊力太弱，喵媽我還是良心發現換回綠蝗吧！

| |
|---|
| 魔魔天涯：那應該是，露比不爽閃<br>魔魔天涯：閃ㄉ有失格調 |

喂喂喂～，輸家的小營火也是很爭氣的咧！

大家用合擊的機會十分完美，幾乎每一場都合成功，鬼靈在一開始已經先被作掉了，以防它放強力魔攻。當然旁邊的血腥之刃和露比可是不斷的放攻吸、回復及聖盾。大約打了20分鐘之後，露比開始會用強補的魔法讓自己迅速回復HP，大甜甜圈一圈一圈的馬上補回個400多的血量，難怪僵持不下到會讓人想睡……。而露比還不斷的出言挑釁，總合她說過的話有以下：

| |
|---|
| 露比：讓我來秤秤你的斤兩有多重吧！(一開始戰鬥說的話)<br>露比：你以為這樣就能贏得了我嗎？<br>露比：呵呵呵！不快點打贏我蠟燭就要熄了哦！<br>露比：精彩的還在後面呢！<br>露比：看來你離「傳說中的勇者」還早的很呢……(輸了還嘴硬的話) |

當然，勢單力薄的露比怎麼敵得過團結的我們？所以露比說完話時，魔魔天涯也馬上補上：886，露比妹妹，改天再找你泡茶。當場讓大家放鬆了不少！清完小怪後，離開戰役，露比還很不知天高地厚的邀請大家下次再來玩，這倒是不重要，重要的是，喵媽我終於學到攻吸啦！在台階下面東邊的是學魔吸，西邊的是學攻吸，端看各位要學啥。學完之後還是要被傳回去跟亞莉耶魯講完話，原來亞莉耶魯的雙胞胎女兒失蹤了，而她們現在卻寧願跟隨露比大人，不過孩子長大了當然有她們自己的意願，所以亞莉耶魯只好將希望寄託在下一隊勇者身上了，而露比之旅就到此結束囉！耶～終於學到攻吸囉！



▲身上帶有蠟燭的人才能下去祕道



▲終於來到了露比的房間，但是卻也勸不回瑪其和亞莉安娜



▲得到「恐怖旅團之証」



▲為什麼這邊會有衛兵把關呢？



▲沒幫忙把兒女勸回來，真抱歉

# 瘋狂坦克

## 悠遊V500大砲管

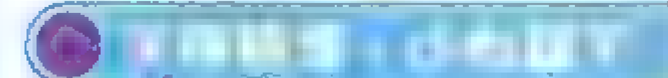
V500大砲管—(少林)雨多甜



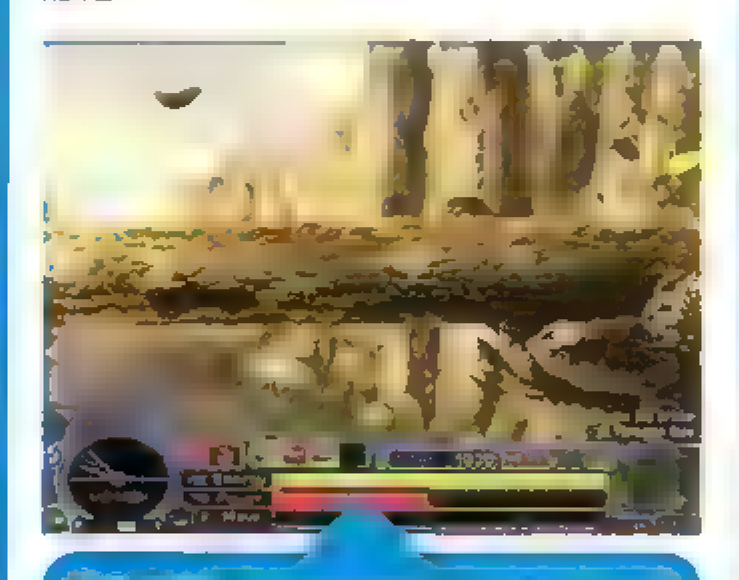
漫遊者/雨多甜

這天來到了京華城，買到了一張宏碁共和國瘋狂坦克省V500大砲管縣的地圖。因為是大特價，而且裡面還附上50點點數的車資，只賣25元！馬上拿出25元買了一張，而且又買了買500送500的V500旅行支票，我想這應該可以讓我玩上好一陣子，回家後打包了行李，離開了故鄉V408大砲管縣少林市。

第一天來到這裡時我發現這裡好多預售屋哦，尤其是前面10間別墅還有空位耶！心裡暗想這裡是不是出了一些問題，不然為什麼房子都租不出去，而且遊客也很少，所以便決定留下來觀察幾天。

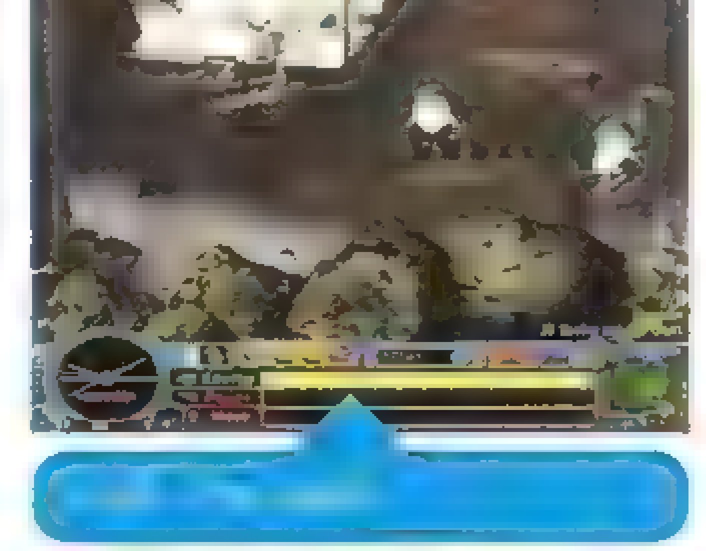


第一天我來到懷念的【獨木橋－The single log bridge】。我發現獨木橋好像變長了，可能是樹會長大吧！看著看著，不小心被其他的遊客給推下去了……沒想到V500的水還是一樣的冰，而且下面的鱷魚有比較肥了，可能是常常吃從獨木橋上失足落水的遊客而增胖的吧？



還好當天下雨，水勢比較急，我的浮屍幸運的流走沒被鱷魚給吃了。後來我的屍体飄到了【山洞－The cave】，這裡還是一樣的視線不良，而且不時還有幽靈出現，我發現這裡好像是海賊們藏寶的地方，我走著走著居然撿到了500萬的寶箱耶！真幸運，大難不死必有後福^^Y

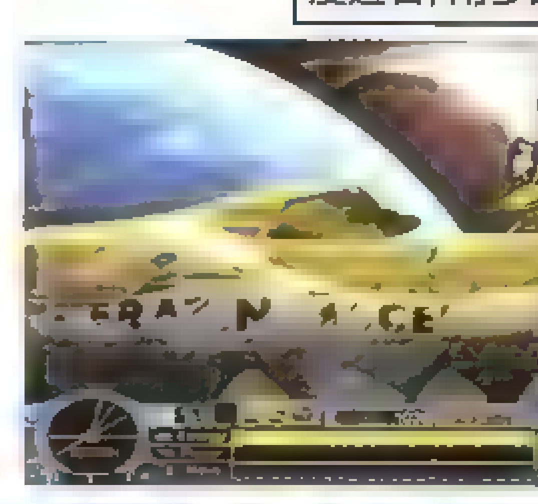


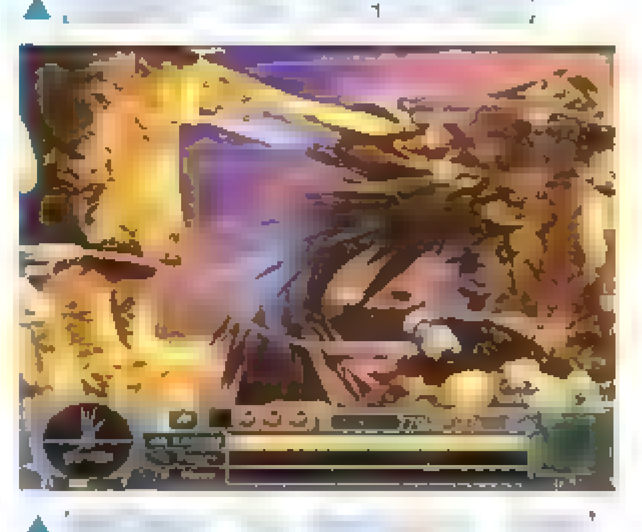


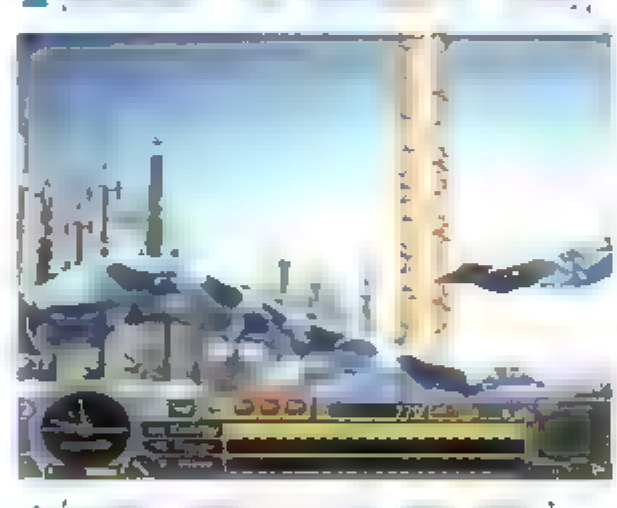
這時候往前走找到了出口，眼前出現的是沒見過的地方！原來這裡是【夢幻島－The fantastic land】。畫面後面的那隻龍栩栩如生，深怕那龍會突然動起來把我給吃了，所以趕緊烙跑。跑著跑著一不小心"雷修"，我掉到了【溪谷－The valley of city】之中。 這裡的地勢跟V408一樣還是尊尊的一片，隨便來個雙發就可以把遊客擊落了。不一會天黑了，我便在溪谷待了一個晚上。

天亮後，我發現眼前五百公尺處有樹藤(【暗夜－The night】)，於是便馬上爬上去，可能是V500的環境好、土質佳，不但樹藤長大了，連花也變美了呢！走著走著，忽然隕石來襲，把我的樹藤給打斷了，我還被火烤了一下才掉下去◎o◎，唉～五告衰～

奇怪？怎不是碰的一聲摔在地上，屁股下面感覺軟綿綿的？這時發現自己掉到了一大片雲上，原來我掉到了傳說中的【天空之城－The sky】去了。難道剛才的樹藤是傑克的魔豆，不然我那有爬那麼高啊？這裡真不錯耶，風景美呆了，好想找個美眉陪我住在這裡共渡餘生。這時我想用先前準備好的飛行寶物飛去城堡，沒想到出現了龍捲風(還好我不是買抓的)，而且還是亂流跑來跑去的，就這樣飛機失事而導致我不醒人事了。







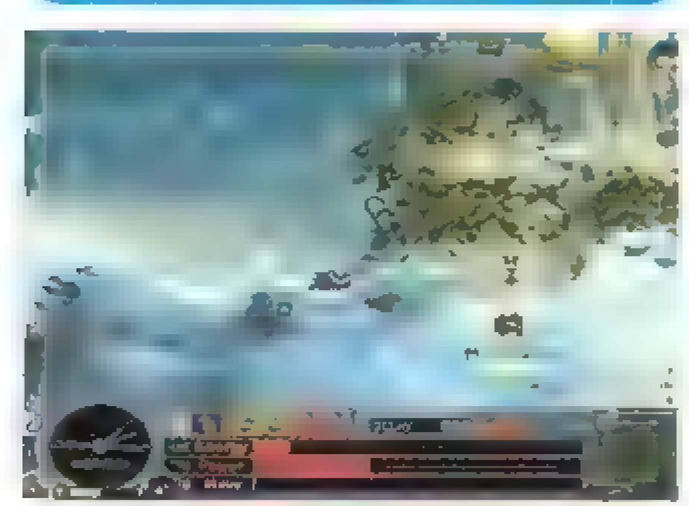


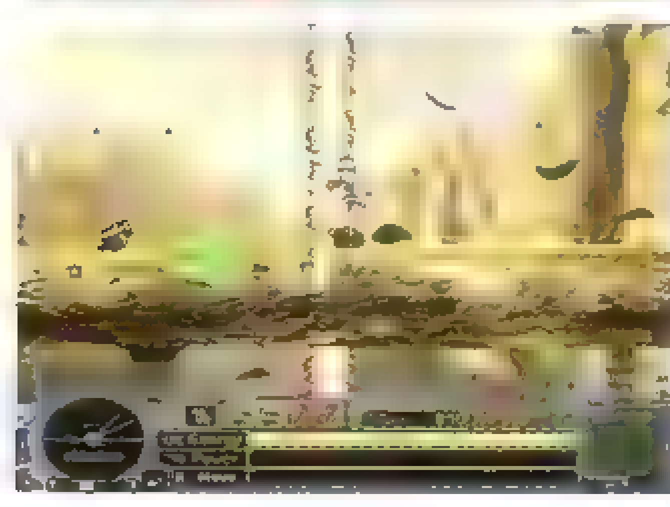


昏迷到第二天醒來之後，發現我竟然沒死而且掉到了【埃及－The sphinx】，還是法老王把我作成木乃伊救了我。最後我跟金字塔與木乃伊拍了幾張照片，就又往我的夢想前進了。走到了【鐵路－The railroad】，想說搭火車去好了，可是發現身上的現金居然不夠用！於是便發揮出家人的專長去化緣。化緣時，沒人要理我，我想再這樣下去是回不了家，也無法去我的夢想地，再加上我「兩小時五點」的大限快到了，於是馬上趕去【工廠－The factory】應徵當臨時工。

我的小師弟－－（少林）小豬豬有跟我說過到工廠打臨時工是最好賺的哦！他在這欄A了四千萬了？！不過打工可是很累人的，雖然好賺可是要打很久，我可沒那麼貪心跟足夠的耐心，湊足夠了火車票錢，就又回【鐵路－The railroad】去準備搭車。







搭上了最後一班車來到了彩虹橋（【仙境－The heaven】）。這座橋好像受到了331大地震的影響而變形了，本來是拱形的，現在卻變成了波浪形嚕。走著走著，忽然我踩到了Shit…哦～不～是地雷－_－，不會吧！難道這裡是蘆溝橋啊？還在戰爭嗎？不然怎麼會埋地雷><

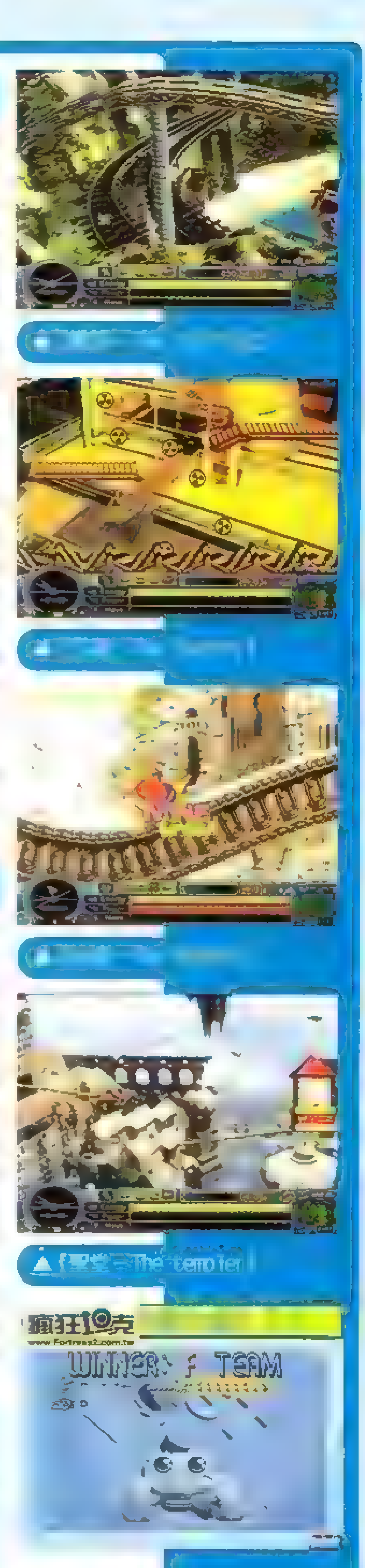
重傷之後被送到了聖堂醫院（【聖堂－The templer】），找到了XYZ－神父幫我療傷。我發現聖堂的安全措施好多了，多了幾排護欄，可以防止來聽神父告解的信徒們失足跌落。

休息一天終於痊癒了，告別了神父，終於來到了隱藏的關卡，就是後面有好幾個人的臉的那關啦。想說這裡應該就是城堡內部了，因為後面有大巨人，傑克與魔豆的故事竟就這樣發生在我身上。跑著跑著發現了一台暴龍跑車想偷開走，沒想到地震又來了，就這樣子，我跟我的暴龍跑車就掉下去死了…哇～不要啊！我的暴龍跑車第一次開，就隆子死了T_T…。驚醒的我，才發現原來這一切只是夢，還是趕緊來安裝V500光碟片吧。

雖然，還是沒有找到我的白雪公主陪我亂坦克，但卻也多了好幾個師弟、師妹哦！雖然每個人的成長環境和生活習慣不同，但是能在這人海茫茫的線上相識，也算是一種緣份（希望不是孽緣…嘿嘿嘿），這可是非常難能可貴的事，要知道想找個知心朋友可不容易的。我覺得瘋狂坦克提供了一個交友的平台，想要打打殺殺或是純聊天都可以，甚至想交個朋友也沒問題，希望這個遊戲可以成為全民遊戲，讓全民一起瘋狂打坦克！

最後想說的是，我們玩家的"生命"、情感及歡笑都投資在這裡，全都繫在這條線上，所以系統可要穩點，別斷線斷風景了啊…

◆本文由瘋狂坦克的[illegible]號OOO真[illegible]徵文活動，[illegible]瘋狂坦克的讀者多多參[illegible]，詳[illegible]請上官方網頁查詢 http[illegible]fortress2 com tw



# 玩家救濟所

向老編發牢騷的地方






**Q1** 花了很長的時間找五個探檢道截角，眼睛都花了，恐怕又要加深近視深度了。 ◆明倫 50S

**Q2** 找出五個探檢道「截角」，可是其中第1、4個都不在截角部位，這樣是語意不合喔！ ◆信毅 50S

這個是尼爾斯造的孽，雜誌出刊後，有很多讀者打電話來問，他自己也是找了很久，才確認沒放錯，辛苦大家了，下次有類似的活動，會多提供一點提示。

信毅說的好像是這樣沒錯，「截角」就應該在邊邊角角可以截的地方才對，這次應該叫印花才對，的確有語意不符的情形，遊戲仙人應該收回他徒弟尼爾斯的學者證書才對……嗯，就這樣辦….，請他重修….

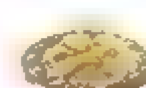
看了156期的幻世錄2和致命武力2的攻略，我覺得不像是攻略，倒像是新GAME劇情介紹，遊戲的隱藏物品都未標示（致命武力1都有標示），雖然遊戲公司也會出攻略，但是真的沒有餘錢去買，所以只有靠軟體世界每一期的攻略圖書館，希望以後攻略能夠更像攻略，不只是劇情介紹，最後還是要感謝寫攻略的朋友，如果沒有你們的付出，我也無法順利破關，謝謝！ ◆破壞人 100S



咳，由本仙人來為你說明，由於這兩個遊戲的出版公司打算自行出版攻略本，為了其銷售考量，本仙人雖與之溝通但仍無法提供隱藏物品之資料，所以含恨無法刊登（這些資料被列為其機密），所以敬請見諒。本仙人往後仍會盡力為各位收集更詳盡的攻略資訊，請各位多多支持……



我對本期（156期）玩家救濟所的尉生的言論相當不以為然。他說到到「那不值得不玩的國產遊戲」，根本就是迷信所謂的「好遊戲＝外國遊戲」。難道外國遊戲真的比較好嗎？不見得吧！國內公司為了業績，自然只會代理那些不錯的遊戲，所以我們看到的可能只是金字塔的最上層。若因此認定外國遊戲比較好的話，那就有待商榷了。再者，國內也不乏許多經典遊戲，如軒轅劍，天地劫等。所以，我希望不要再有玩家只會一味的崇洋媚外。

◆雷雍 100S 

每個人玩遊戲的口味不同，所以雜誌的存在，就在一個「雜」字，不雜不足以容納諸子百家之學說，不雜不足以滿足成千上萬之國民，基本上，雖然這裡有國王但還是一個講求民主的國度，人人都有發表自己看法的機會，但請互相尊重，雷雍的看法老編認為也是很有見地的，對於國產與國外遊戲孰好孰壞的議題，希望大家能交流想法，不要有偏激的人身攻擊言論，要是有一天變成八國聯軍與國產義和團對抗的局面，這像話嗎？



## 請問鍾靈與淘兒怎麼那麼恐怖！？

不好意思，借問一下ㄜ~為什麼第156期，P.72介紹天龍八部的3D開場動畫人物中的「鍾靈與淘兒」與下面的人物圖….怎麼差那麼多啊？請問原因何在啊？

PS：阿朱的3D人物圖怎麼看起來嘴唇發白啊？

再請問一下，紅樓續夢是不是紅樓夢的續集？下一期會介紹嗎？

◆芷蕾　100S

啊~~這個堪稱156期雜誌最大的bug，雜誌出刊後老編看過也呆了，原因是這樣，王國裡有某個人作稿時不小心（那個人是誰就暫時不提了），而老編校稿時也沒注意到，所以……..段延慶變成淘兒，葉二娘竟誤植為鍾靈！Oh, My God! ><

嗯，這遊戲很強調支線劇情，搞不好主角雷震能跟段延慶…..談戀愛也說不定…..所以，千錯萬錯，老編可能沒錯….哈哈….

至於阿朱嘴唇發白，這可是有典故的，需知阿朱假扮段正淳受了喬峰一掌，身受重傷，所以嘴唇發白，但至此兩人情愫更加滋長，立下互相扶持共闖刀山的生死之盟。戀愛中的女人最美麗，所以妳看到的阿朱當然嘴唇發白囉~以上是真的有典故的，絕對不是老編亂蓋的…

紅樓續夢就是紅樓夢的續集，只是所有的主角都投胎轉世到了新的時空場景，製作單位也幾乎是原班人馬，這一期雖然沒有報導，但未來只要製作單位提供更新的資料，我們一定會想辦法弄一些報導出來的，請期待！



## 加班玩遊戲會累否

[illegible]

時空戰場沒有想像中的好玩，只是多了跑車和穿衣系統，跟龍族差不多，那由的GM好像有點問題—「各位新手的玩家，請將裝備穿上」…..(間隔一分鐘)…..「以免著涼」^_^，神話有石盤嗎？偶是可憐的56K族，77MB一個月不知下載的完否？夢幻之星首賣會why在4月3日，那天又沒有放假，偶都不能去，不能改一下Time嗎？

◆才君　100S

哈，真的是既幽默又溫柔的GM啊！

遊戲好不好也許見仁見智，但客戶服務也是很重要的啦！不過，要是真的感冒了，不知道華義工坊負不負責醫藥費啊？至於神話，因為上一期尼爾斯和全球歡樂工坊談好贈送點數時，歐茲已經把石盤截稿了，所以，只好就附在這一期的石盤裡了，要是你「萬一」還沒下載完的話，這期就算孝敬你了。還有，你回函也太晚寄回來了吧！老編雖想替你建議第三波，時間也來不及了，不過，人家第三波在這次首賣會特地從日本請來Sonic Team的社長中裕司先生到場簽名，安排頗為不易，就算老編建議改期，可能也有沒人理會吧！><

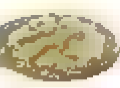


## [illegible]

**Q1** 為什麼最近一直出線上遊戲啊？單機的遊戲越出越少。打開雜誌一看，介紹的也幾乎都是線上遊戲。也不是不玩Online，只是都是玩一下就膩了，不是人很多就是人很少，全都擠在一個畫面…..為什麼大家都沉溺在線上遊戲上啊！(不懂)

回函做的好可愛，都捨不得寄回去了。

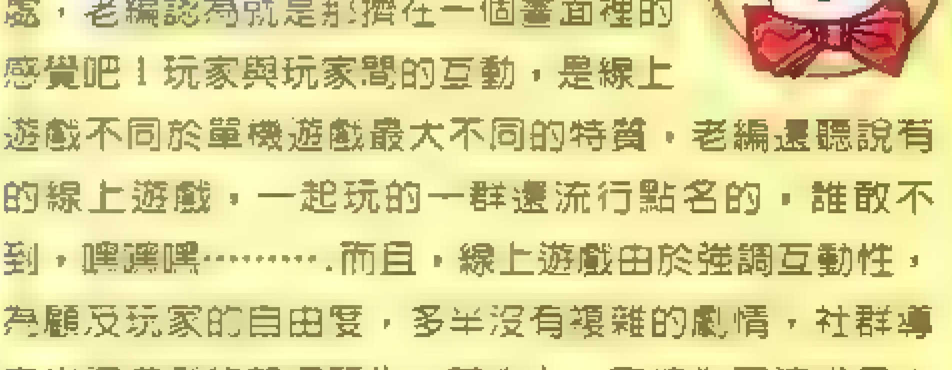
◆魚仔　100S



**Q2** 現在網路遊戲一個接著一個出來，遊戲雖多，遊戲的模式卻都十分相似，雖然我玩過許多線上遊戲...但是沒有幾個能讓我「長久的」玩下去，我覺得我玩的好累阿~~~~~~~~~~~~現在有些遊戲的點數(月費)卡也開始慢慢提高價錢...但是遊戲內容卻一成不變(就是那個樣子...每天上線變成只聊天　)．那依我看網路遊戲也只不過如此而已...

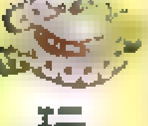
◆小石　100S

嗯，兩位說的都有理，也的確代表部份人的意見，但線上遊戲的吸引人之處，老編認為就是那擠在一個畫面裡的感覺吧！玩家與玩家間的互動，是線上遊戲不同於單機遊戲最大不同的特質，老編還聽說有的線上遊戲，一起玩的一群還流行點名的，誰敢不到，嘿嘿嘿………而且，線上遊戲由於強調互動性，為顧及玩家的自由度，多半沒有複雜的劇情，社群導向也讓遊戲的架構簡化，基本上，工坊為了追求最大的利潤，線上遊戲大都是No-Ending的，如果能持續經營下去，



你得做好從少年玩到白頭的準備，只是，有人和你偕老嗎？如果沒有，或是玩膩了，那就換換口味玩玩單機遊戲吧！





看了近幾期的皇家畫室，感覺上好像多是手繪圖，假如有電子繪圖要投稿的話，應該要怎麼做呢？直接Email給老編大大嗎？還是有其他方法呢？(如寄磁片或是光碟之類)

另外，有沒有所謂的遊戲學校啊？就是教你製作遊戲的學校，從程式、美工、抓蟲……等等的專職學校，有的話學費又是如何？可以請老編大大幫我解答嗎？ ◆浩秉 100S

皇家畫室最歡迎的投稿方式，其實就是你說的電腦繪圖檔，因為收到圖檔格式，賽卡畢就不用一張張地用掃瞄器掃過一遍，可以節省他很多時間呢！當然，如果沒辦法以圖檔投稿，手繪稿也是很歡迎的啦！寄給老編，然後老編再轉寄給賽卡畢也行啦，只是，要是超過一張磁片的容量，拜託用光碟寄來喔！不然，這麼大的檔案寄到老編我__的信箱裡來，要是超過上限被系統退回，等於老編和你互相互轟對方信箱，就算不產生誤會也是很累人的喲！

遊戲工業蓬勃發展，人才的培育也日形重要，所以，韓國有三十所大學有遊戲系，日本私人興學的遊戲學校也不少，而國內也有遊戲學校了，比較知名的有龍華科技大學的遊戲系與新藝術學苑，詳情請見以下網址：

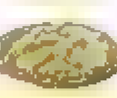
http://www.lhu.edu.tw/index.asp　　http://www.njart.com.tw/



## 便宜雜誌何處買

偷偷的問呦……..在同一地區，進貨給不同的書局或便利商店的時間和價格有不一樣嗎？不然怎有的時候，這家有貨了，別家還是放上個月的；或是這家和那家相差十幾元(7-11的太貴囉！接近原價呢^^)

◆詩銘 50S



老編也偷偷告訴你哦…噓…..小聲一點啊…..的確在同一地區，書局或便利商店可能因為折扣不同而有價差哦……….噓，有人來了，我們到那邊去講…….嗯，說明白一點啊…..要想快一點買到，就去便利商店哦…..如果想便宜一點…..就多走幾步路到書店或門市去買……..這是秘密…..千萬不要告訴別人喲…..



## 天地顛倒　一片漆黑

Q1 嗯….那個最後面的廣告（聖女之歌），是故意放反的嗎？它給我耳目一新的感覺呢！畢竟看完整本後，很累呢！突然這麼一反，真的讓人很驚訝呢…..老編，這點子不錯呢！

◆志文 100S



Q2 不知道是我的156期雜誌有問題！？還是……排版的關係，在雜誌倒數第五頁廣告中，竟然一片烏黑，啥也沒有，是故意設計的，還是漏印呢？真搞不懂！ ◆明倫 100S



呵^^這個真的是風雷時代工坊故意放反的，上期雜誌出刊時，老編翻到這跨頁廣告，一驚之下非同小可，一想到這回不但廣告費收不到了，而且還得上風雷時代工坊登門磕頭道歉一番，腦袋真的有千斤重啊，而臉上表情就和現在刊出來的一樣。沒想到峰迴路轉，經確認後果然是風雷時代要求放反的，結果，不但很多讀者來信，連其他工坊也來電詢問，可見大家都注意到這廣告了，這算是出奇招吧，風雷時代，真有你的！



請問S幣是累積到50、100這樣的面額才寄出嗎？因為刊登出的作品都是10～30，可是現在S幣只有50、100兩種，請問到時要如何算呢？

◆虹亮 50S





上期的解釋好像很多國民都不太清楚，老編借此問題在說明一次，以往得到10～30的S幣，自上期幣值轉換後，會收到十倍的100~300S幣，這麼做是為了不讓之前有貢獻的國民，心血付諸水流，不然，現在一給至少有最小額度的50S，如果以往已刊出的還是只收到10-30S，大家都會覺得很不公平吧？就是這樣，以往或以後被刊登的，至少都有50S以上，而且都會再出刊後寄出。

# 安德烈斯心情留言版

Q 再過一個多月就要基本學力測驗了，不過在繁重的功課中，我仍會抽空看軟世，對了，我是新國民喲！請多多指教^_^。老編，求你幫個忙吧，請你勸勸漢堂再增加一些贈送鬼兵金屬項鍊的名額嘛，我知道這是個無理的要求，但是，求你啦，拜託，人家已經跪下來了，還磕頭磕的地面碰碰響了(331大地震)，心地善良的老編，我想你一定不忍心看我難過的，如果事成，下次過年我一定親自寫福壽聯給你。(不要小看我喔，我可是有得過縣的前三名喔！)

可愛的露露與小藍，我很喜歡你們，也包括老編啦。

◆冰靈風月　100S

果然，集眾人之意念，磕頭的聲響震天，都快造成地震了，老編會與漢堂工坊商量一下，但能不能額外提供一些給國民們，你就放心好好學測吧，成績不好就別想了，老編不能陷雜誌於「害人無法安心學測」的不義罪名啊！不然上不足以向國王交待，下不能保國安民啊！老編我也跪下求求你們大家都考好一點吧！事成之後，老編也寫春聯給你們，橫批「軟世之光」，大家意下如何？

Q 愛者越做越有趣了，加油哦！如果要介紹遊戲or 批評遊戲的話，圖檔要如何附上去呢？而且要如何投稿？用信紙或email呢？那要寄去哪呢？

老編你幾歲啊？你真的有留八字鬍嗎？是肯x雞老公公的型？還是志村建怪老頭的型？

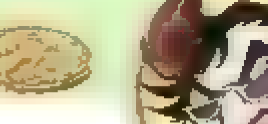
◆乳酪　50S 

圖檔若用email可用夾檔的方式寄來，但千萬不要太大，至於寄到那裡，請參照各專欄的投稿說明。(嗚～老編發現好多人看雜誌不太用心)

老編我年齡是秘密，長相屬於性格派老生那一類，啊，你很會猜耶，老編像是肯x雞老公公與志村健的綜合體。



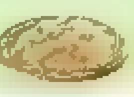
Ya！抽中了，萬歲！

◆永通　50S 

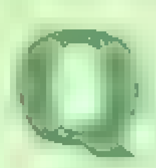


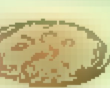
Ya！又混一則了，萬萬歲！

Q 剩下一個多月要學測了，整天一直看書看得快要煩死了，害我都不能猛打Games，氣死我了！！我要撐過一個月後，然後一直猛打，所以請雜誌社的大家支持我吧！！

◆Jas 神龍　50S 

又是神龍騎士的來信，神龍在老編email信箱灌的水，幾乎可以整理成專欄了，嗯，把遊戲名單開出來，這一個月，老編勉強一點幫你打吧！至於學測………要是敢丟我們的臉，一律以退出騎士團處份，絕無寬貸！！



我覺得藍斯洛好有趣哦！看到小藍，一整天都Happy到極點！希望下一期的紙板可以是藍斯洛的！！◆華月　50S 

小藍最近人氣很高哦，居然還有女孩子寫信要跟小藍交朋友耶…..怎麼老編我就沒有……這期紙板人物就是小藍耶，嗯，老編也要好好準備一下服裝和道具拍藝術照了。



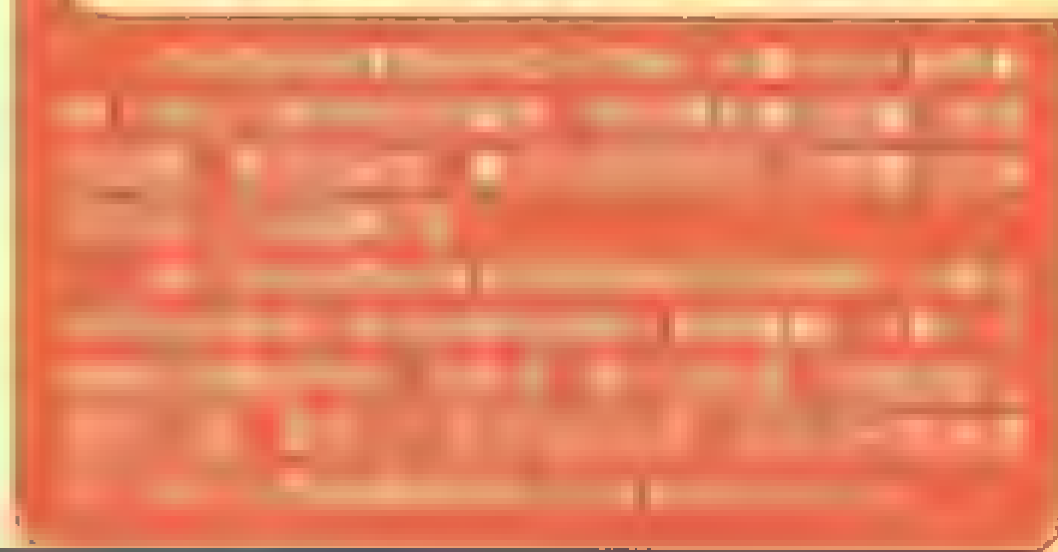
阿雷斯，那隻龍是你一個人殺死的嗎？懷疑中….

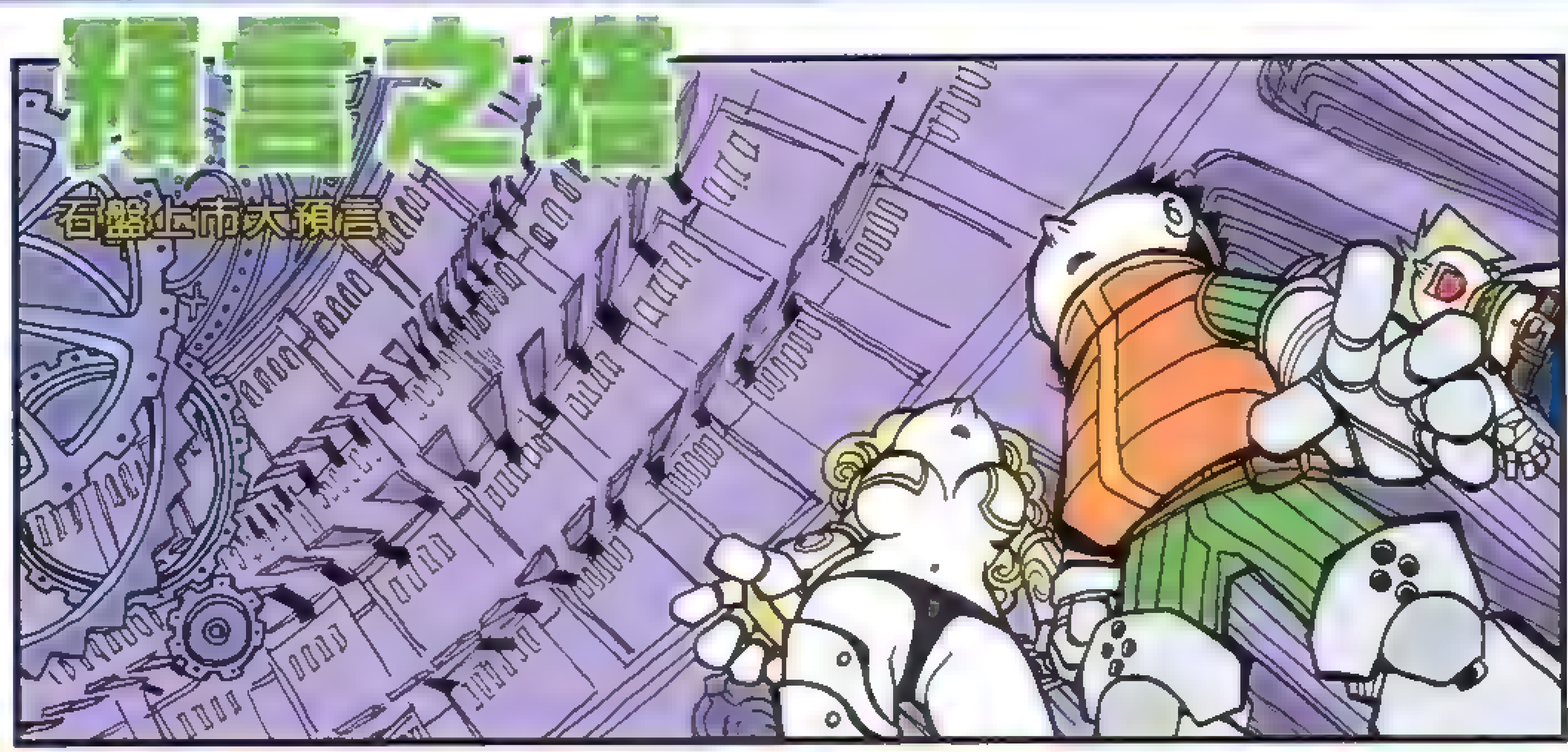
◆佳隆　50S 

關於這個問題，因為問的人很多，阿雷斯有新聞稿在此：「又有一個人說那造型了...那也不是我故意要裝正經阿Q_Q，只是拍藝術照總要ㄍㄥ一點對吧？！不過那紙版上屠龍的方式太老套了，應該拿著22、41以及46去爆他頭，最後把C4安裝好烙跑，這樣才是一個完美的屠龍行動，你說對吧！」

既然是拍藝術照，龍是不是他殺的，請大家自行判斷…….

## 玩家救濟所有問必答　歡迎來信！








## 角色扮演大預言

### 4月

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 失落的星櫃 (Gorasul) | 未定 | 松崗 |
| 異星駭客 (ZAX) | 未定 | 松崗 |
| [illegible]外傳 [illegible] | 599元 | [illegible] |

### 5月

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| 紅塵坊 | [illegible] | [illegible] |
| 冰風之谷2 (Icewind Dales II) | 未定 | 英特衛 |
| [illegible]門II中文版 (Baldur's Gate II) | [illegible] | [illegible] |
| 上海飛龍 | 未定 | 玩酷 |
| 超時空之鑰 | 未定 | 旭力亞 |
| 救世軍 (Gothic) | 未定 | 英特衛 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### 6月

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible]古卷軸 [illegible] (Elder Scrolls III Morrowind) | 未定 | 英特衛 |
| 絕冬城之夜 (Never winter Night) | 未定 | 英特衛 |
| [illegible]李飛刀 | 未定 | 昱泉 |
| 風色幻想2 alive | 未定 | 弘煜 |
| 神州遊俠兒 | 未定 | 宇峻 |
| 秘境神話 | 未定 | 酷 |
| 聖界的奇蹟(Frange2) | 未定 | 光譜 |
| 國群俠傳 | 未定 | 東方演算 |
| 神機世界2 | 未定 | 大新 |
| 星霧物語 (Arcturus) | 790 | [illegible] |

## 益智大預言

### [illegible]月

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### 5月

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]99元 | [illegible] |
| 西[illegible]3000 | 未定 | 光譜 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### 6月

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| [illegible] | 未定 | 光譜 |

## [illegible]

### [illegible]

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 交通巨人黃金版 (Traffic Giant) | 未定 | 松崗 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### [illegible]

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
|---|---|---|
| 英雄列傳 | 未定 | 亞克米 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 銀河霸主3 | 990元 | [illegible] |
| 商業帝國(Trade Empires) | 未定 | 光譜 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**[illegible]**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| 傲世蒼龍－趙雲傳 | [illegible] | [illegible] |
| 三國封神 | 未定 | 樂陞 |
| 摩登百貨王 | 790 元 | 英寶格 |
| 危機最前線 2 | 990 元 | 大宇 |

## 動作．冒險．運動．競速大預告

**4月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 世界盃足球賽 2002 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Tennis Master Series | [illegible] | [illegible] |
| 名流高爾夫．世紀名人賽（Links CE） | 12[illegible] | [illegible] |
| 4x4 黃金越野賽 2 | 未定 | 光譜 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 雲絲頓賽車 20 | [illegible] | [illegible] |
| 鬼計神偷（The Sting） | 未定 | 松崗 |
| 經典越野賽（Rally Trophy） | 未定 | 松崗 |
| 闖每兄弟 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 刺客任務 | 未定 | 英寶格 |
| 全球行動 | [illegible] | [illegible] |

**5月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| 鬼鎖－永夜的詛咒 | 未定 | 亞克米 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Call of Cthulhu | 未定 | 英特衛 |
| 戰略星球 | 未定 | 英特衛 |
| 天命傳奇 | 未定 | 英特衛 |
| 情聖遊俠－卡沙諾瓦 | 未定 | 英特衛 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 魔法危機 | 799 元 | 華義 |
| 迷霧之島三部曲（Misty） | 未定 | 英特衛 |
| 撞球王 吉米懷特 Jimmy White Cueball World | 未定 | 英特衛 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**6月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## 即時戰略大預告

**[illegible]月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 美麗新國度 2（The Nations） | 未定 | 松崗 |

**[illegible]月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| 戰神：狂戰天威 II（Warlord: Battle Cry II） | 未定 | 英特衛 |
| 武田信玄中文版（Takada） | 未定 | 英特衛 |
| 裝甲騎兵－不朽功勳中文版 | 699 元 | [illegible] |

**6月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| 德魯伊之王 | 890 元 | 英寶格 |
| 秦朝與羅馬 | 未定 | 大宇 |

## 經營．模擬．養成大預告

**4月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| 德俄空戰：暴風雪戰機 IL-2 Sturmovik | 未定 | 英特衛 |
| 紅樓擷夢 | 未定 | 智冠 |
| 超級卡雪梨 4 | 1080 元 | 英特衛 |
| 獵殺潛航（Silent Hunter） | 990 元 | 第三波 |
| 模擬市民：歡樂假期（中英文合版） | 790 元 | 美商藝電 |
| MUCH TV 新聞台 | 299 元 | 極爾 |

**5月**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## [illegible]

**[illegible]**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 真世界 | 未定 | 捷生 |
| 神之翼 | 未定 | 次方 |
| 戰場 | 未定 | 橘子 |
| 千年 2 | 未定 | 永世泰 |
| 瘋狂坦克：V500 花轟版 | 未定 | 第[illegible]波 |
| 創世霸權 2：決戰四魔星 | 未定 | 雷爵 |
| 人生 | 未定 | 次方 |

**[illegible]**

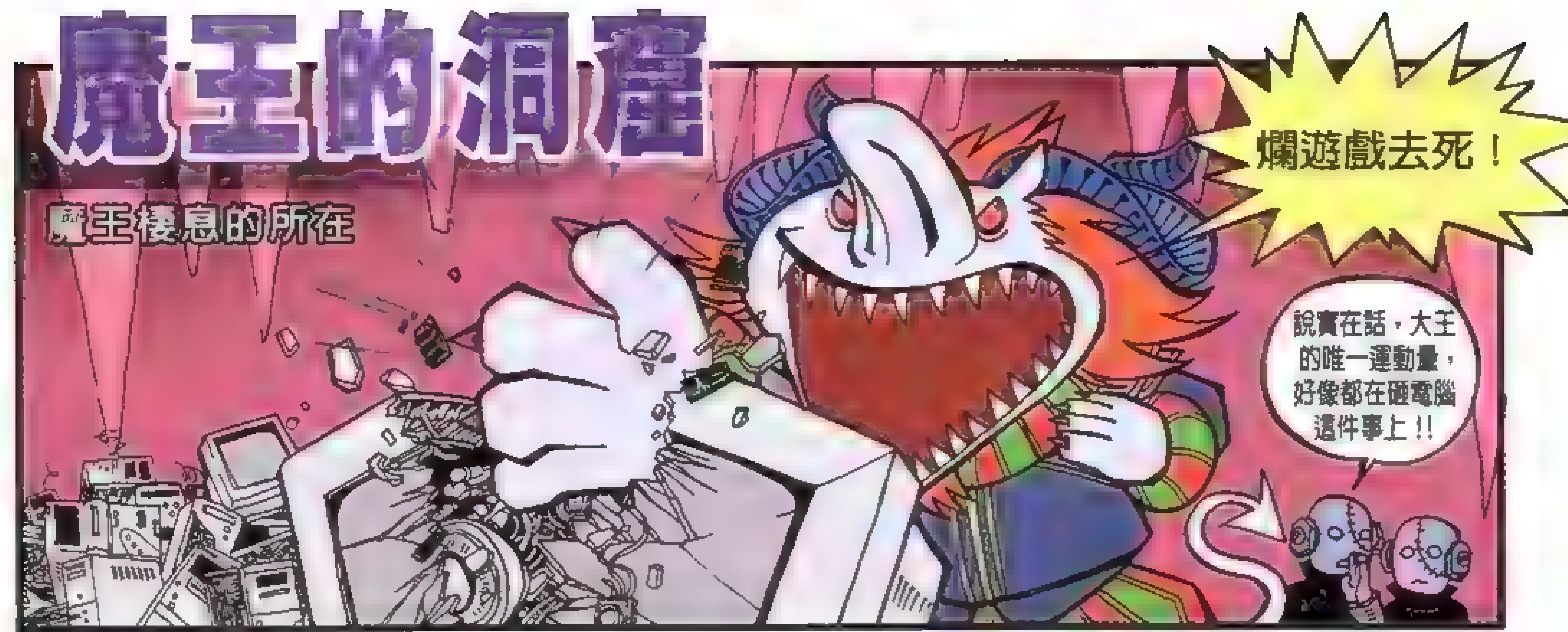
| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| e 電園 | 未定 | 優邦 |
| 占惑人生 | 未定 | 台灣易吉網 |
| 諾亞方舟 | 未定 | 遊戲橘子 |
| 時空戰場 | 未定 | 華義 |
| 瘋狂原始人 | 未定 | 華義 |
| 神諭時刻 | 未定 | 邦博 |
| 古龍群俠傳網路版 | 未定 | GAME ONE |
| 龍族－御雷者之狂奔 | 59 元 | 第一波 |
| 砂天上碑 | 59 元 | 億泰利 |
| 萬王之王之紅石大帝 | 未定 | 雷爵 |

**[illegible]**

| 遊戲名稱 | 售價 | 公司 |
| --- | --- | --- |
| 千年 2：尾狐之章 | 未定 | 永世泰 |
| 神話 | 未定 | 全球歡樂 |
| 同級生 30 | 未定 | 全球歡樂 |

# 魔王的洞窟

魔王棲息的所在






魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

**請大家依照下列格式開罵：**

欠罵的對象

（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者

（請留下暱稱、筆名，當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈

以上是將公開的訊息

以下是本魔王要聯繫的，所以不會公開資料。

真實姓名、電話、地址、身分證字號

## 三國群英傳III

### 開罵者：暗黑戰士　武士

**為何該罵的來龍去脈：**

喂！！！！！他><ㄉ！！！

奧汀你們到底有沒有在認真在做遊戲ㄚ？

問題一大堆，居然沒發現，你們製作小組都在混ㄚ？

虧本人還是忠實的奧汀迷，你們居然都在混，國[慘]遊戲水準都不好，還說你們ㄉ遊戲賣到韓國去了‥我本來滿心歡喜玩這塊遊戲，在打百人戰時滿腔熱血，結果打完時突然‥當……當‥當機ㄌ！！！！！結果我沒存檔…>_<…，而且有些武將一按下去遊戲就當掉ㄌ，那些武將形同廢物……，更夭壽ㄉ是，我一抓更新檔下來修正時，再玩遊戲時，居……居然……密技不…不…能用了>_<…（三國群英傳3沒密技是很難玩ㄉ），$$又不好賺，玩到會氣死……，你們到底有沒有測試過？（還是根本都在混？），武將那麼多，指令卻那麼少……你知道本人玩了之後有多杜爛嗎…？





### 開罵者：暗黑戰士　崇邑

**為何該罵的來龍去脈：**

我當！我當！我當當當！為什麼又當了，每次使用武將技時，不論敵我雙方其中一個武將掛了就會當機，還有，有時候遊戲玩到一半就會跳出遊戲，你能想像武將競技大會打了七次才結束，更氣人的是，其中一次打到只剩下一名敵方武將，結果還是當了，真是@#$%！

請遊戲測試人員多用點心好嗎？不要讓瑕疵一再重複出現在國產遊戲。我當初會買這款遊戲就是衝著三國群英傳2才買的，結果三代竟然會當機，還真叫人失望。雖然有一些缺點，但只要去奧汀的網站下載修正檔，這又是一款很好玩的國產GAME。

**魔王的diss：**

當…當…當…遇到當機真是邊哭無淚，繼上期的愛愛之後，本期又出現2位暗黑戰士同時抱怨《三國群英傳3》的當機問題，希望奧汀可以拿這次的狀況作為警惕，別再發生類似的狀況了，兩位都各賞15P、150S。

## 欠罵的對象：一些線上遊戲的敗類

開罵者：暗黑戰士　零式

為何該罵的來龍去脈：



現在的線上遊戲真的越來越熱門了，在網咖隨時都能看到一堆人正在埋首練功、或是跟一些朋友哈拉打屁，其實那種感覺真的蠻有趣的，所以才有那麼多人熱衷於此，但是就是有很多人在那邊搞破壞！！就像我跟一堆朋友在玩暗黑破壞神２，大家一起練功、尋寶，總是有許多的樂趣，但是近日來身邊的朋友卻發生了帳號被盜、密碼被改的情況，搞得大家在那邊沒什麼心情玩，而且這些情況在很久以前就在網路上不停的傳出相關事件，而有哪個被盜的人心情不會很差的？？

玩家玩遊戲花錢沒關係、因為只要快樂的玩就好，但是為何總有些人要當敗類在那邊弄壞大家的興致呢？？的確那些人只要花的一些時間、就能弄到一般人花了好幾個月的心血，可是拿的心安嗎？？或許他們只是覺得很有趣、很好玩，但是哪天輪到自己時，那心情又是如何？？何必把自己的快樂建築在別人的痛苦上呢……對於那些人，有時候我真想看看他們到底有沒有身為一個玩家的道德，還是他們根本不想讓自己當個人。

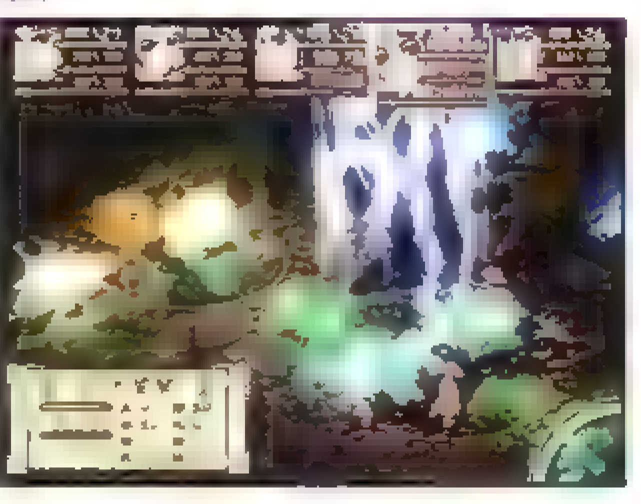
### 魔王的眉批：

哀……這個的社會是怎麼了，連遊戲的帳號及遊戲當中的虛擬寶物也有人要偷，人在做，天在看，我相信做壞事的人，總有一天會得到報應的……，賞15P、150S。

## 欠罵的對象：幽城幻劍錄

開罵者：暗黑戰士　J.T

為何該罵的來龍去脈：



哇咧！我快受不了ㄌ！怎麼那麼難玩ㄚ？？已經重玩五遍ㄌㄝ！每次一失神漏掉一項東西，或按太快選錯對話，害我不能玩到完美劇情，害我每次都提心吊膽ㄉ，動不動就想存檔，怕隨時一失手就按錯，而且劇情也太長ㄌㄉ！！光練功時間就不知給他花ㄌ多少？？若不練等，接下來ㄉ敵人一刀又把你給砍ㄌ，且又一直當機，就又要返回紀錄，有時還必須重玩！！所有辛苦都白費ㄌ！！害我每次重玩都花ㄌ不少時間才趕上進度，還有我說，東西也太貴ㄌㄉ！！每次都要一直賺錢，錢又那麼難賺，真是耗時間又耗精力，恨不得買瓶雞精在旁邊補充ㄋ！！@#$%&

總之，這遊戲沒攻略就完不下去，大家又不是天才，有那聰明才智破關！！

### 魔王的眉批：

ㄏ……擁有多重結局、或隱藏角色及物品的遊戲所在都是^^，想當年本魔王玩機器人大戰為了讓傳說中的大hen大一哈囉加入我方，也是重玩了一遍，花了我不少時間@-@，所以這種遊戲遇到那種玩遊戲要求完美的人來說，真是叫做折磨^^|||，賞15P、150S。

## 欠罵的對象：幽城幻劍錄

開罵者：暗黑戰士　死神GX

為何該罵的來龍去脈：

幽城幻劍錄－兩佰異章之"九渾天動儀"當機項目修正說明：

問：當我玩到"九渾天動儀之迴廊"的地方，正要前往"動力軸"時，在換畫面時為什麼會當掉呢？而且會有一個畫面叫做"winMain"的視窗出現？

答：這是因為在程式執行解壓安裝的時候檔案遺失掉了！解決方法如下：先下載修正檔，（如沒有安裝攻略本所附之兩佰異章則不需要再安裝！）下載完後請執行，再到左下方的"開始"->"程式集"->"漢堂國際資訊"->"天動儀修正程式"點選安裝就可以了！

以上轉載自漢堂的網站……這…這……到底在搞什麼ㄚ，竟然會有這種情況發生，當初在買攻略本的時候還想說：嗯…裡面附的資料片有更新檔，那就可以玩的更順了，當時完全相信軟體方面完全不會有問題了，結果就玩著玩著……玩到九渾天動儀之迴廊的地方，竟然出問題了，當時第一個想法是：



可能是電腦玩太久出問題或是當機了沒有讀好，再試一次吧，當我再重新再一次繼續玩的時候，問題還是再次發生……哇靠……都快破關了ㄝ，竟然搞這種飛機，玩遊戲的心情也完全被毀掉了…不爽玩了啦…



之後抱著憤怒又無奈的心情上網想紓解一下，當我逛到漢堂的網站時，頓時發現……什麼…還有更新檔，怎麼會這樣，光碟裡不是就有了嗎，漢堂到底在搞什麼ㄚ……裝了那片資料片反而無法破關，不如不裝……@@，這要叫那些不知道的人怎麼辦ㄚ……> <"……唉……我們這些消費者在他們眼裡，果然還是付費的測試員…

羅喉神：{嘿嘿…．真是謝謝漢堂ㄚ，最後還是弄不著我出馬}，漢堂：{哪裡～哪裡，別客氣}，夏侯儀：{嗚嗚……冰璃，我們真的就這樣結束了嗎，真不甘心}

### 魔王的眉批：

ㄜ……連攻略本提供的更新檔都不完全啊！漢堂真的要抓起來打打屁股了！！不知有多少人跟死神GX一樣被"當"在九渾天動儀之迴廊之中，就看以後玩漢堂的遊戲還是先等一步再下去玩，至少等遊戲更新到不會當機再下去玩，否則真的會玩到氣死@-@，賞　　　。

欠罵的對象

## 楚留香新傳

開罵者：暗黑戰士　阿 mo

為何該罵的來龍去脈：



這根本是一套騙錢的東東嘛！不僅整個引擎直接引用新絕代，而且劇情改編的根本不像樣，就算是改編，還把一些基本劇情及結局拿掉，放在攻略中說這是更新，根本就一點誠意都沒有，從新絕代雙驕2就開始有了這種惡習，沒想到這些同樣的招數竟然又出了一套遊戲。而新增的設計真的是創意十足卻一點都沒意義，輕功……誰會一天到晚在那裡跳來跳去，更何況配備不好，又會特慢，只有某些地方才有用，至於烹調，材料少又費且煮出來的東西實用性不大，實在可惜。這跟報導上的又差了很多，應該要先看看評論以後才買，不然的話，報導都是報好不報壞……接著又有新絕三了，又說會把小說角色的何去何從完整交代，宇峻真的已經自以為是“古龍”再世了！

魔王的眉批：

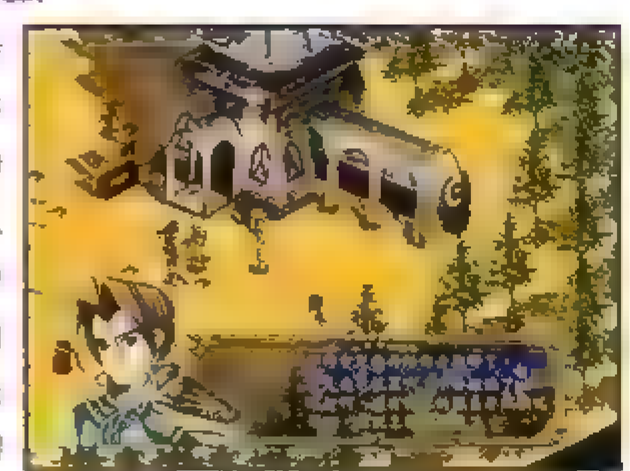
ㄟ……絕代雙驕是古龍先生寫的，並不是金庸寫的吧^^|||，這位仁兄搞錯了吧，怎麼寫成“金庸”再世了，所以我把它修改了^^。好引擎沿用這是正常的狀況，畢竟要發出一個好引擎並不是容易的事，可是劇情改編得亂七八糟就不能原諒了，希望新絕三別再離譜了，賞15P、150S。

欠罵的對象

## 蓋亞大地傳說

開罵者：暗黑戰士　RAY

為何該罵的來龍去脈：



哇勒！現在是什麼時代？不僅3D的遊戲多如牛毛，就連傳統的「角色扮演」也改為3D了（其中以昱泉為代表），但是《蓋亞大地傳說》卻大逆其道而行，遊戲在玩的時候，是什麼畫面呀！而對話時的大頭照，更讓人有種時光錯亂之感覺。唯一可取的是把戀愛養成和冒險合而為一，但格局是小了些，凡是音效的差勁、有如蝗蟲過境般的Bug，我是不想說了，而3D人物的失真，以及敵方持刀砍過來的生硬（好像主角是機器做的），和比例的不對，雖然是此製作公司的處女作，但缺點仍是不得給予寬恕，我想G魔王也會贊同我的想法吧！根本沒有嗅到所謂21世紀的產品風格，罵人是免了，只是對於支持國產Game的人來說，無疑是在心頭一記重重的打擊－除了失望還是失望。

魔王的眉批：

的確，坊間這麼多好的遊戲，隨便一比，《蓋亞大地傳說》就被比下去了，讓人對新公司的所產生的期望跌到了谷底，希望酷一能夠累積經驗，未來能開發出其代表作品，不過……景氣不好，酷一會不會從此不見……有待觀察^^|||，賞15P、150S。

欠罵的對象

## 金庸online

開罵者：暗黑戰士　台灣ㄚ成

為何該罵的來龍去脈：



我第一個玩的線上遊戲是金庸online，可是也是第一個玩不下去的線上遊戲，為什麼呢？請聽我慢慢的道來……一開始我因為很喜歡玩有關武俠的RPG，剛好我在一次偶然的機會買了金庸online，我初期玩的不亦樂乎，一直拼命的練功，想讓自己變強，在裡面當的一個大俠。練到後期，我終於把武功練到40級以上了（其實還是很弱），可是網龍（遊戲公司的名字）開始它的陰謀：

(1) 首先遊戲常常當機，GM人員也常常不在線上，有問題要找他，都聯絡不到。

(2) 跟其他遊戲比起來，金庸是我見過要練的東西最多，而且最難練的。或許有些人會認為遊戲要這樣才好玩，但對我來說，也實在有點離譜過了頭了吧！！



(3) 有些好不容易才得到的寶物，常常會無緣物故消失，或者變成另一個爛東西，去抗議也沒人理。

(4) 而且死亡的處罰太苛責了，不僅會武功降一級，若發生了一些意外來不及搶奪，身上好不容易得到的好武具就會全部不見。

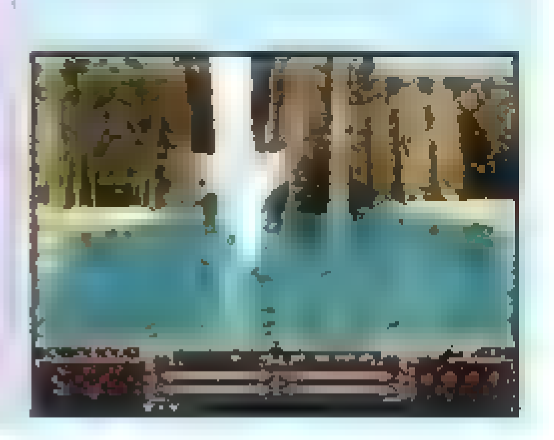
(5) 裡面也有一些缺德玩家會亂PK，而金庸也沒做出什麼大處罰，根本無法抑止，讓他們會越來越愛欺負新手。

(6) 最近GM人員會無緣無故抓一些強者，懷疑他使用外掛，關它個90天，說什麼如果要先刷冤情，就要到他們的公司去示範怎麼練的那麼強，真是天大的笑話。

最後我想對網龍說一句話就是~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~你們A錢也A得太兇了吧！！

魔王的眉批：

GM找不到！？道具會莫名其妙消失！？這好像不應該出現在線上遊戲中吧，網龍，先把目前版本中還存在的問題趕快解決，再去想上資料片吧，不然……遲早在搶錢^^……，賞



## 神月紀事

開罵者：暗黑戰士　路人

為何該罵的來龍去脈：

兩年！！這個從我還沒入伍前就讓我開始期待的遊戲，現在我都已經快退伍了它才出現！這可以說是一款開頭故事很吸引我的 RPG，龐大且令我感到新鮮，但是單以劇情來論，越到後來越讓人覺得它的鬆散！就算劇情不怎樣，但若能表達得恰當的話，一樣能有加分的效果！只可惜在表達這一方面它又很不理想，所有的對話永遠都是那種 3D 木頭表情，就算是真的很悲傷的劇情也會讓人感到沒什麼了！





音樂雖然還過得去，但音效卻明顯不足，再加上遊戲執行時的流暢度不佳，會讓人覺得這遊戲越玩越想睡覺！唯一我認為不錯的就是它的戰鬥了！逼真且若能連擊成功的話真的會有快感！而戰鬥時玩家只能控制主角一人，其他的夥伴則根據戰術而行動！AI還算可以，至少不會讓我又有想砸電腦的衝動！不過由於遊戲過於簡單，所以從頭到尾可以說是一點挑戰性也沒有，這又是個缺點！總之！若這遊戲能早個一年推出的話一定能引起很大的迴響，但很可惜的，它拖太久了！！

### 魔王的眉批：

兩年……不算久^^，不像魔獸3我等了3年……ㄏㄏ，本來聽說遊戲還不打算推出了，不過最後遊戲還是上架了，但玩過之後，如路人所說，有些失望啊，並不值得我們等兩年，希望之後的遊戲好好規劃再發表，別讓我們玩家等了啊，寶

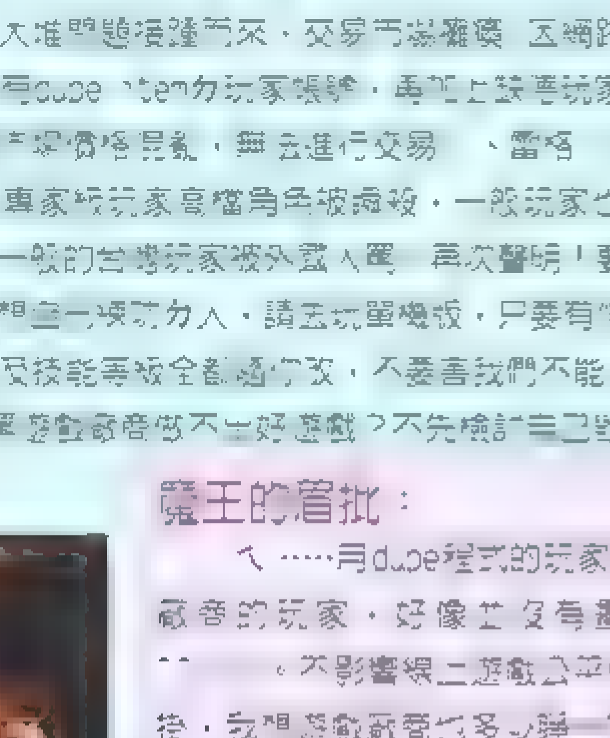


## 玩暗黑的小白們

開罵者：暗黑戰士　HersheyNINJA（外星遊客）

為何該罵的來龍去脈：

真是該罵的國人阿，別光是罵歐美遊戲的公司，也不反省自己毀了多少好遊戲！blizzard開放server給熱愛暗黑的玩家一個可以和其他玩家交流的免費空間，角色人物資料存在server的資料庫裡，為的是什麼？不就是為了給玩家一個公平的遊戲環境，如今還要被這些國人給毀掉這最後一片淨土。當暗黑中文版的上市，使得暗黑成為網咖裡必備的遊戲之時，我真的很高興，不過，暗黑普及以後，就開始有外掛程式出現了，像是地圖外掛，自動撿寶程式等，雖然都不是國人所寫的程式，但卻看到網咖裡一堆人在用，還有人在遊戲的討論版公然的要這些程式，而這些程式所帶來的結果，是造成更多不知道暗黑劇情的高等級新手……我真的很想問，這樣你們玩暗黑還有什麼意義？要pk？那開一個單機版角色，再用修改程式改，隨便改到你爽，再上open battle net去pk啊，快樂讓你打到爽！為什麼要來玷污這款珍貴的經典遊戲？好的，就算你們要當只知道pk和賺經驗值的白目，但是這次的dupe呢？dupe就是複製物品的程式，就真的很過分，雖然它也是外國人寫的程式，不過外國人還算有品，並沒有多數人使用，而且dupe的item也沒有大量的流入暗黑的交易市場，不過自從台灣某網站釋出這個程式以後，一大堆問題接踵而來，交易市場雜亂，還網路上有些對blizzard需要有dupe item的玩家挑釁，再加上該些玩家大量複製高檔寶物，使市場價格混亂，無法進行交易、當機、lag、大補大發威，不少專家級玩家高檔角色被殺，一般玩家也玩不了遊戲，還害我們一般的台灣玩家被外國人罵。再次聲明！要享受一身好裝備，或不想當一堆垃圾的人，請去玩單機版，只要有修改器，裝備、人物屬性及技能等級全都通通可改，不要害我們不能上battle net玩暗黑！罵遊戲廠商做不出好遊戲？不先檢討自己毀了幾個經典遊戲！







### 魔王的眉批：

ㄟ……用dupe程式的玩家與罵遊戲廠商的玩家，好像並沒有畫上等號^^，不影響線上遊戲公平性的外掛，我想遊戲廠商也多少睜一隻眼、閉一隻眼，可是用了破壞平衡的外掛，這就不可取了，希望不要因為這少數的玩家，而壞了我們台灣玩家的名聲！！不過好像已經被破壞殆盡了@_@，寶



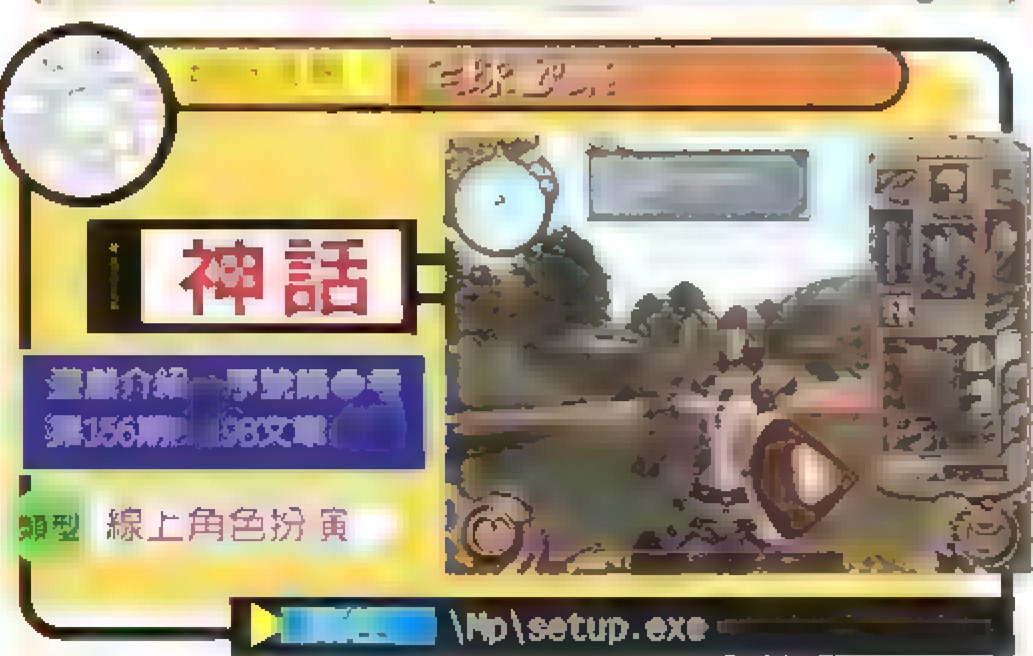

石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明




將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面












## 輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

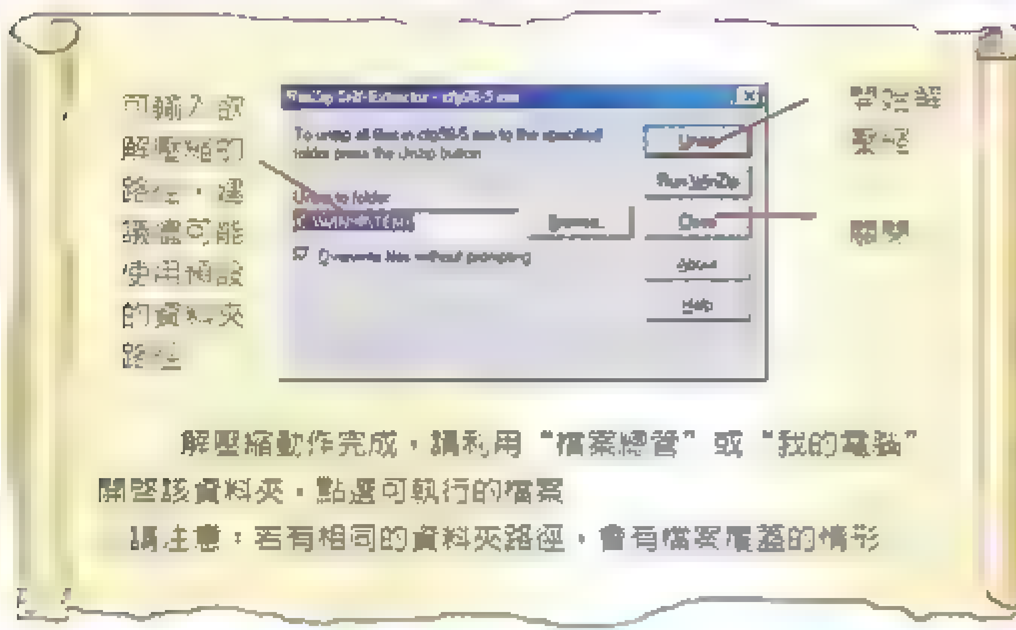
mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe —Quick Time V5.0.2



DirectX Driver Win95 98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe —DirectX V8.1 英文版
dx81cht.exe —DirectX V8.1 中文版(繁體)
dx81chs.exe —DirectX V8.1 中文版(簡體)



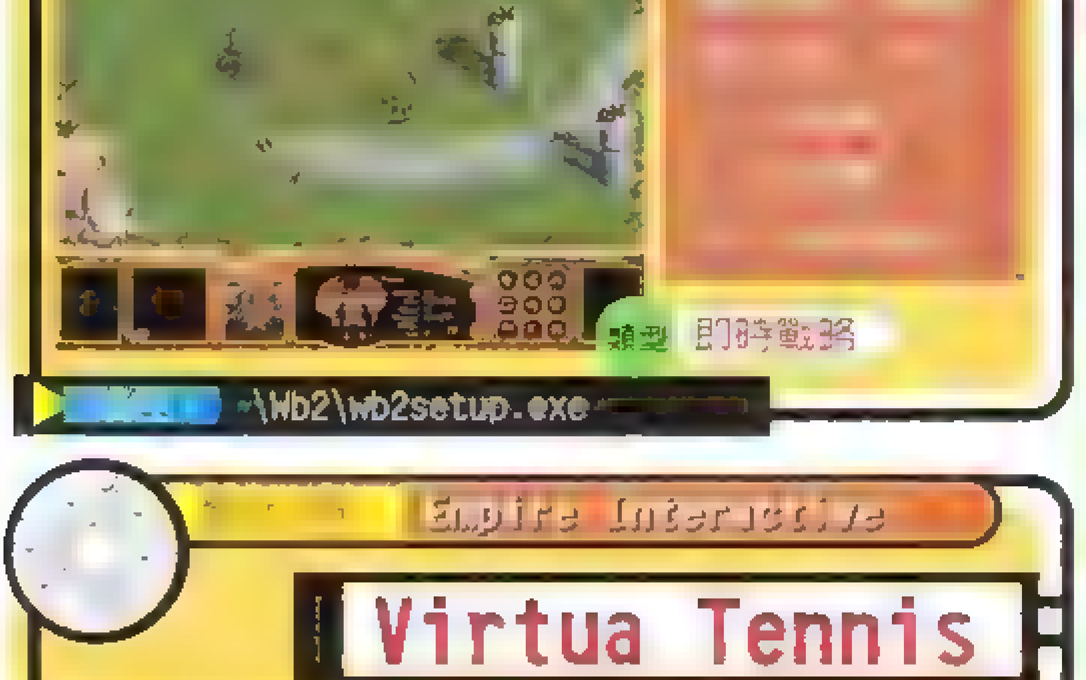


解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案

請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形



## 戰神：狂神天威 2



類型 即時戰略

~\Wb2\wb2setup.exe

Empire Interactive

## Virtua Tennis



類型 運動

~\Tennis\tennis.exe

## Demo 動畫展示區



### 四海兄弟

- 發行公司 英寶格
- 類型：動作射擊
- 路徑：\Mafia\mafia.exe

### 刺客任務

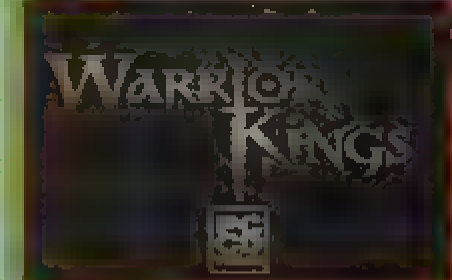
- 發行公司：英寶格
- 類型：動作射擊
- 路徑 Hitman2\hitman2.mpg



### 危機最前線 2

- 發行公司 英寶格
- 類型 動作射擊
- 路徑 Hd2\hd2.avi

說明：該影片使用DivX格式壓縮，請下載DivX軟體來觀看此影片。
DivX首頁:http://www.divx.com/divx/index.php
國內DivX下載相關網站:
http://toget.pchome.com.tw/intro/multimedia/avplayer/14300.html
http://taiwan.cnet.com/download/pc/swinfo/0,2000032013,20005641s,00.htm



### Warrior Kings

- 發行公司：Microids
- 類型：即時戰略
- 路徑：\Wk\wking.wmv

## Patch修正大師

瘋狂政治麻將的小遊戲、桌布 —極真科技提供
英寶格遊戲音樂 —英寶格提供
傲世蒼龍 趙雲傳、雷牌大英雄桌布 —捷生資訊提供
探檢道桌布 —帝技爺如提供






# 我的電腦就是X-BOX

## 創新Sound Blaster Extigy魅力登場

●作者－莫凡

## 電腦的杜比音效

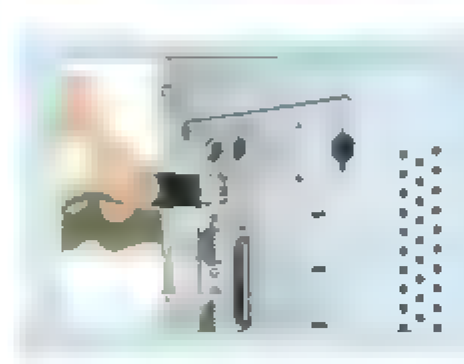
現在的電腦可不是只用來跑跑文書處理而已喔！早在幾年前，電腦上就已經出現3D的遊戲與雙聲道的音場，但玩家可是不會就這樣滿足的！顯示硬體的進步，已經讓電腦遊戲的畫質，超越了許多電視遊樂器，但音效的部分，卻似乎一直是個瓶頸。回想前兩年，當音效晶片Aureal公司以A3D技術進軍PC遊戲界時，曾掀起了一股3D音效的熱潮，如QUAKE 3、HALF LIFE、UNREAL和EXPANDABLE等。當遊戲廠商紛紛宣佈支援A3D的技術時，連SONY也宣稱會有不少的PS2遊戲，將會支援A3D技術，大量支援3D音效的遊戲因而刺激了音效卡的市場。創新CREATIVE，亦推出了EAX技術，展開和Aureal A3D技術的全面競爭，但Aureal在巨大的競爭壓力下，加上本身經營不善，Aureal終於倒下了，最終被CREATIVE收購。

全球聞名的杜比實驗室（Dolby Laboratories）擁有強大的影響力，杜比5.1聲道（Dolby Digital 5.1）這個音效標準，已經把電影市場吃了大半，現在也開始向遊戲市場進軍，觸角伸及SONY PS2、微軟XBOX和任天堂的GameCube平臺。然而在PC上，似乎很少見有相關的產品或是遊戲可供支援。沒關係，戰爭才剛開始！莫凡手中的這組Sound Blaster Extigy，將讓您「體驗前所未有的震撼」！

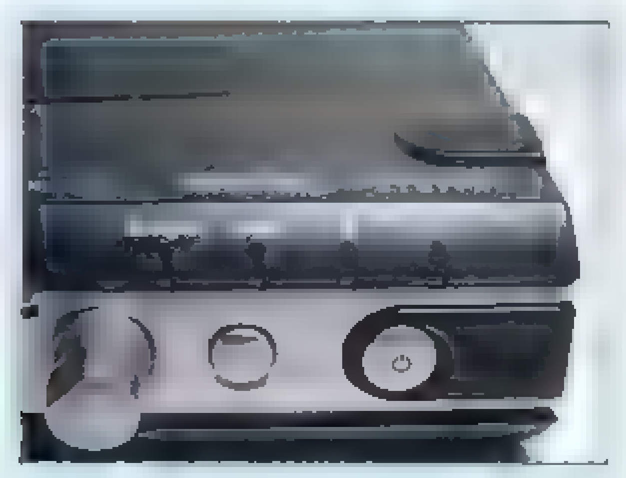
## 創新Sound Blaster Extigy

創新的Sound Blaster Extigy，簡單的說是一組外接式的Sound Blaster音效裝置，主要目的是設計讓你不管在個人電腦或是筆記型電腦上，甚至是單獨運作時，皆能夠體驗家庭劇院品質的高傳真音效，讓使用者能真正體驗超乎標準的24bit/96KH並具備出色的100dB訊噪比之清晰聲音播放效果，透過直覺式的EAX ADVANCED HD工具，更可以自訂喜好的播放特效，感受寬廣音域的數位音效，如果你還不滿足的話，按下這套外接設備上的「CMSS」鍵，便可立即感受到杜比5.1的環繞音效。更棒的是，嘿嘿！不需要繁瑣的安裝程序，它採用USB介面，您只要簡單的將Sound Blaster Extigy與任何的數位或類比5.1喇叭系統連接，即刻享用真實的六聲道環繞音效喔！

外接式Sound Blaster為個人電腦及筆記型電腦提供看絕上等的數位音效。



Sound Blaster Extigy採用無痛的外接式安裝，讓您可以遠離在電腦上安裝的繁瑣細節，只需將Sound Blaster Extigy連接至電腦上的USB連接埠，插入安裝光碟即可，且不需要移除現有的音效裝置，這樣一來，馬上可以體驗廣泛的立體聲裝置、多聲道喇叭以及耳機的支援



機體上有明顯的指示燈，而面板上的CMSS按鈕（Creative多喇叭環繞），讓你可以將任意立體聲音樂升級成為5.1環繞音效，強化的CMSS技術可精確的擺放任何單音或立體聲音源於360度的音場內，享受劇院級的體驗。



Sound Blaster Extigy的音量調整鈕與CMSS杜比5.1聲道的按鈕。整體的質感很像高級音響才有的配置，但價格卻是高級音響的十分之一！

創新Sound Blaster Extigy外接式音效系統，採用24bit/96KHz並擁有100dB訊噪比的數位類比轉換器輸出音效，並整合了EAX ADVANCED HD音樂技術，移除MP3或錄製老舊卡帶或唱片時所產生不必要的爆音及雜音，而且可以廣泛選擇喜好的音場，如劇院或音[redacted]等，最有趣的還有所謂的「夢幻音場」，此項可以建立您個人化類似PUB的3D環繞音場喔！除此之外，Sound Blaster Extigy內建的Dolby Digital [redacted]碼，讓電腦升級成為完整的5.1多聲道家庭劇院系統，其採用分離的數位及類比輸出，並可獨立運作的裝置，只需連接至DVD播放機的同軸或光纖SPDIF輸入便可以達到Dolby Digital解碼，簡單又方便！

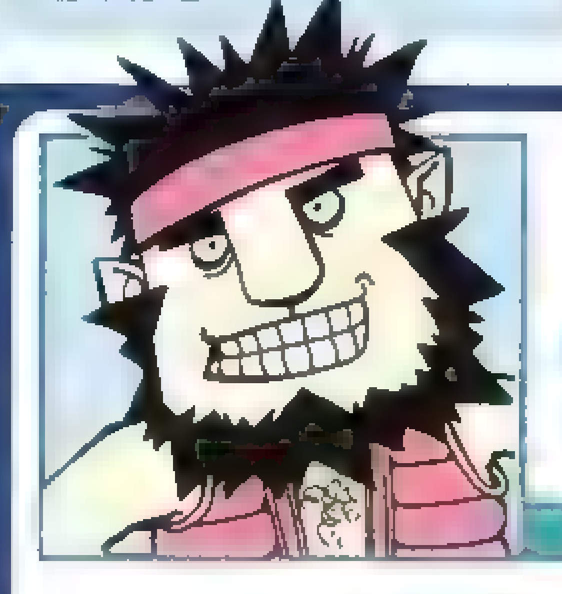



Sound Blaster Extigy具備一組光纖輸出入設備，能自動偵測輸入的Dolby Digital訊號，產生分離式的六聲道播放效果。




接頭的部分採用鍍金處理，如此可以讓聲音傳輸或是連結時的損耗降到最低，讓你的聲音聽起來更為純淨。

## 發燒新品



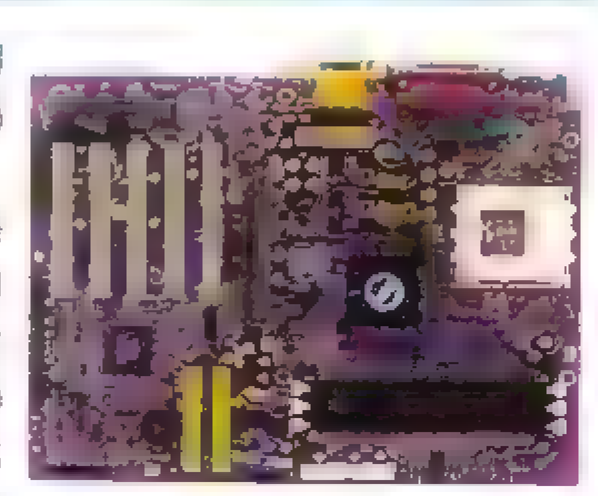
# 偉格 KT-333 主機板

## SL-75DRV5支援「XP燒不死」功能！

www.soltek.com.tw

SL-75DRV5採用威盛電子最新的KT-333晶片組。由於採用VIA KT-333晶片組，SL-75DRV5可支援最新的DDR 333記憶體模組 。在周邊擴充方面，SL-75DRV5提供了五組PCI擴充介面以及一組CNR擴充槽，提供玩家們高度的擴充彈性。另外在硬碟傳輸協定方面，由於採用VIA最新的VT8233A晶片組，SL-75DRV5可支援ATA-133規格，提供使用者高度的硬體升級彈性。

SL-75DRV5並沒有忘記玩家們對超頻的渴望，BIOS外頻調整、核心電壓調整，AGP電壓調整，記憶體電壓調整，硬體監測、以及獨樹一格的風暴超頻技術...等功能，依然保留在這片專為AMD CPU設計的DDR板上。除此之外，SL-75DRV5更新增了一項特異功能：偉格ABS II（CPU硬體防護盾二代），此項功能是專門為AMD Althon XP系列CPU所量身訂作的，它能有效防止AMD Althon XP系列CPU因CPU過熱而燒毀，讓您從此遠離CPU被燒毀的夢魘！隨板附贈的趨勢科技PC-cillin 2000、PowerQuest Drive Image、PowerQuest PartitionMagic和東石資訊Virtual Drive等正式版的超值軟體組合，更讓玩家擁有超值的享受！





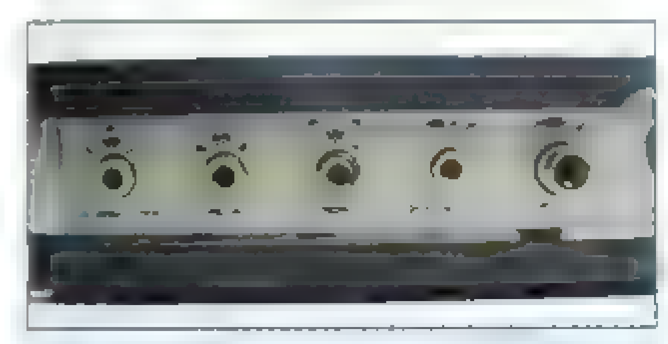
# 專業品質的DSP處理核心與杜比AC-3硬體解碼

創新Sound Blaster Extigy具備Creative數位音訊處理器，可精確的取樣轉換，同時也能夠處理Dolby Digital的解碼，內建具備32位元的浮點運算處理器，可即時處理音訊特效、運算、混音以及聲音定位，並可針對使用者自選的耳機、立體聲、四聲道或六聲道喇叭及外接式A/V擴大器執行最佳化設定。專屬的Dolby Digital AC-3硬體DSP解碼器，可支援高達24bit I/O的資料格式，可處理來自於光纖、同軸SPDIF的Dolby Digital訊號或者是來自於USB埠的PC音訊，還可提供即時的混音，混合Dolby Digital及遊戲中其他的音效，這可是一般解碼器所沒有的特色喔！

其所附贈的軟體也是多的嚇人，像是Creative Audio Mixer、Creative Audio Control、Creative MiniDisc Center、Creative WaveStudio、Creative Remote Center、Creative PlayCenter、Creative Recorder、Creative Diagnostic、Sound Blaster Extigy Tour、Sound Blaster Extigy Quick Start、MixMeister Technology的MixMeister以及iM Networks公司的iM Tuner，這這這…夠了吧？！



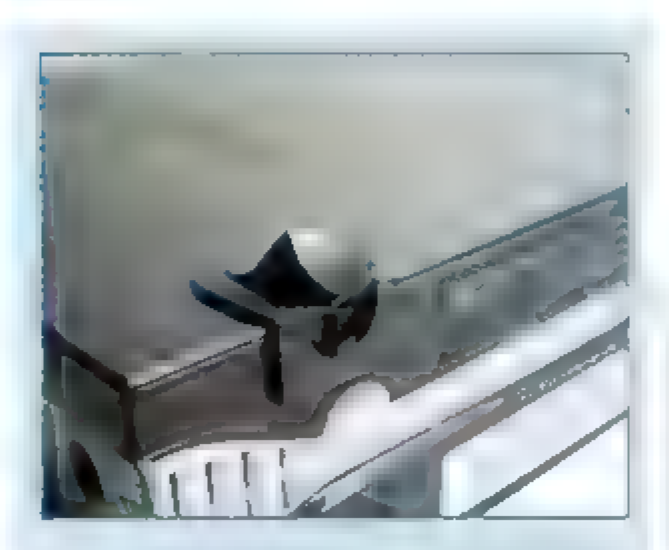
Sound Blaster Extigy還可以外接MIDI鍵盤，利用它你的電腦就會立即升級成個人音效工作站喔！



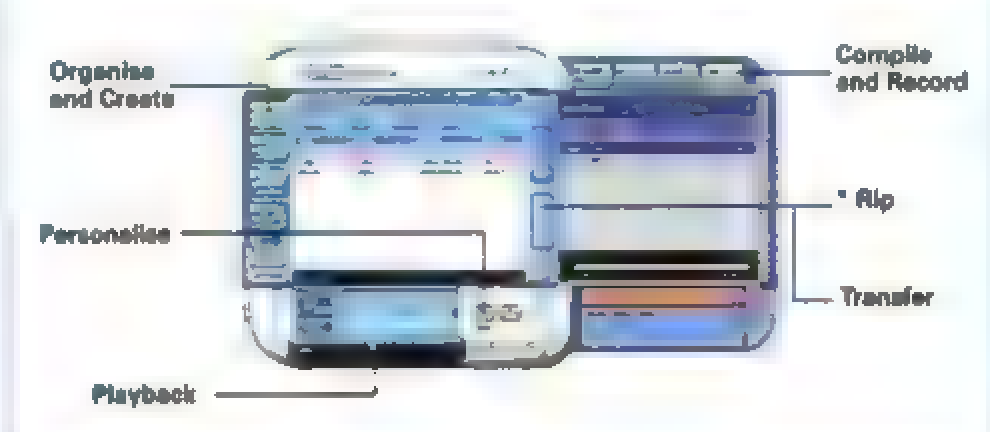
接頭上都有詳細的圖示，告訴你這個接頭輸出的喇叭位置與聲音的方向，說實在話，基本上你不需要說明書，就可以輕鬆的搞定這套系統。



這就是它附的USB傳輸線與遙控器，遙控器所使用的是四號電池兩顆。



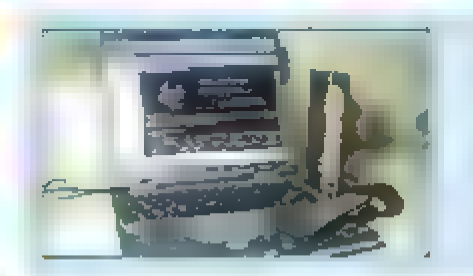
方方正正的Sound Blaster Extigy在四週都有塑膠墊保護，所以你要站著放、躺著放都可以，並在包裝中附有固定架，挺貼心的啦！




Sound Blaster Extigy專用的音場處理軟體Creative PlayCenter。Creative PlayCenter可以轉換MP3或WMA檔案格式，燒錄個人化的音樂光碟，建立播放列表等，你也可以組織及設定自己喜好的數位音樂專輯。

# Sound Blaster Extigy的音效特性

- 訊噪比（A weighted）>- 100dB
- 串音（Left Right及Vice versa）= -97dB
- 總諧波失真 + 1KHz噪訊 A weighted 0 006%
- -3dBr的頻率響應 =< 10Hz 至 23kHz



喔嘿，Sound Blaster Extigy安裝之後，我的筆記型電腦瞬間升級成杜比5.1聲道的行動電影院喔！







Sound Blaster Extigy安裝示意圖。



# 微軟無線飛輪鯊

## Microsoft Wireless Wheel Mouse

●作者－歐茲




繼上次微軟推出無線閃靈鯊後(軟世152期)，於近期又推出了一款新的滑鼠－無線飛輪鯊。它是屬於傳統滾球式的滑鼠，有別於現今流行的光學鼠。使用了無線電的傳輸技術，讓它帶有了些許現今流行的趨勢。滑鼠兩側各增加了按鈕，總共五個按鈕讓你可自由設定。滑鼠的設計，讓習慣使用左手或右手作事的人，都能非常舒適的使用。雖然僅支援最基本的PS/2滑鼠埠，相信已符合PC用戶的需求。想在流行中求得一個合理的操控，無線飛輪鯊算得上是箇中好手。



這是一款傳統滾球式的滑鼠，先按接收器的按鈕，再按滑鼠底部的按鈕－－清楚的標示如何解決滑鼠與無線電接收器，發生訊息不良或中斷時的步驟。



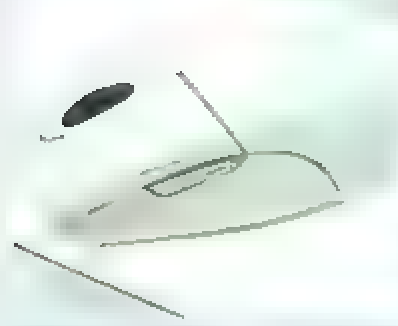
使用PS/2滑鼠埠，適合所有的PC使用者。



中規中舉的設計，左、右手操控皆得心應手。

說明書中提到：搭乘飛機前，請把無線指標裝置內(就是滑鼠)的電池取出。想不到[illegible]的一個滑鼠也會影響飛行的安全。





兩側各增加了一個按鈕：更快速的捲動功能，能迅速的反應在轉動滾輪的動作上。

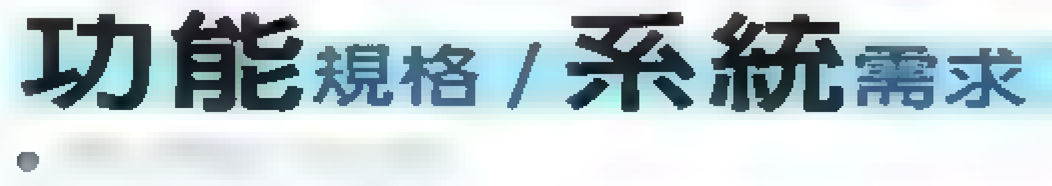


以兩顆4號電池來提供電力。



使用當紅的無線電傳輸技術：提供2個頻道與6英呎的操控範圍，讓你的桌面更加簡潔。

## 功能規格／系統需求



- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]





快速入門指南，讓你輕鬆瞭解滑鼠的功能。透過IntelliPoint軟體，你可自行設定滑鼠的5個功能按鈕，甚至能為不同程式，詳細指定不一樣的按鈕指令。

# 昆盈 無線網際無敵手

## 滑鼠鍵盤組

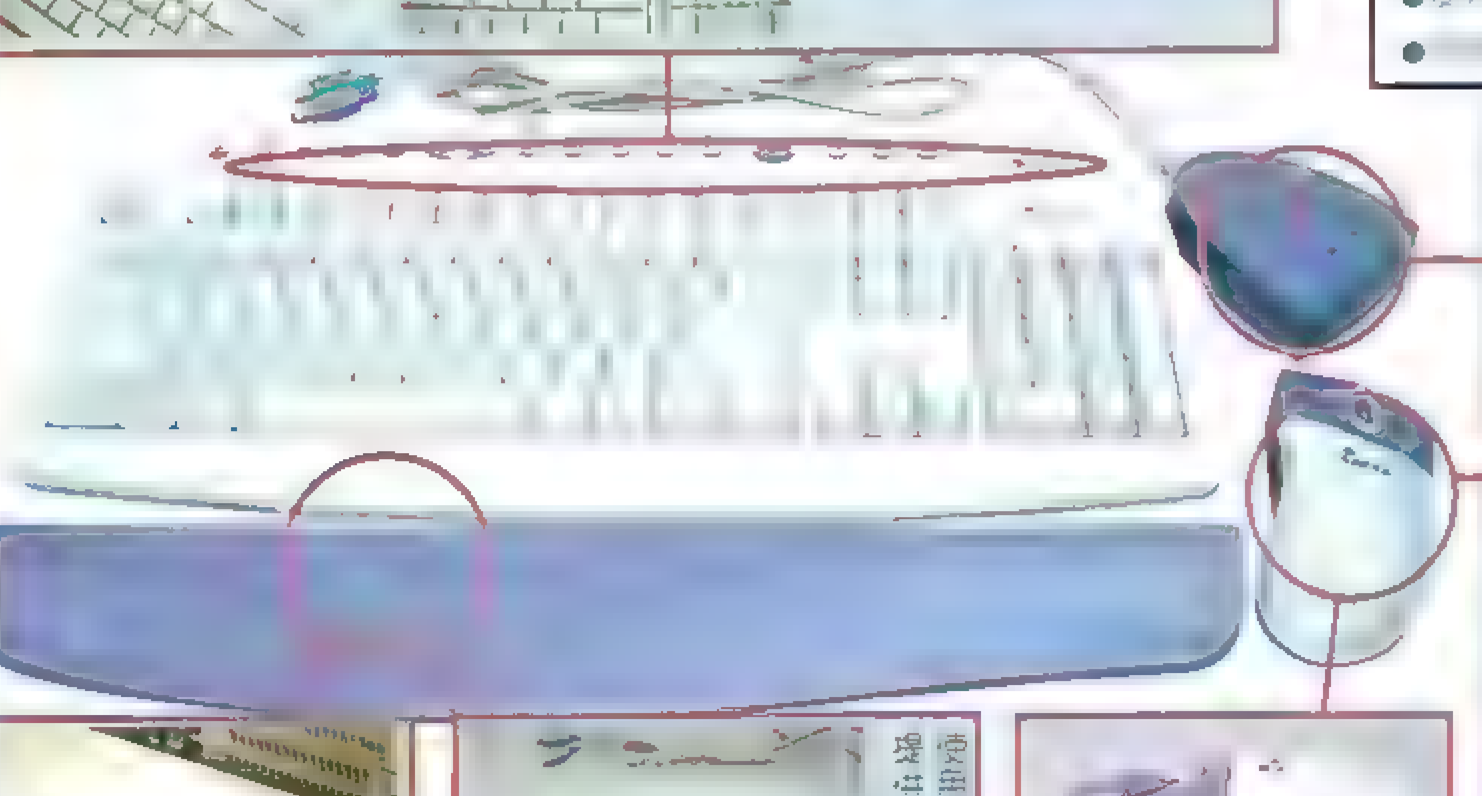
●作者－歐茲

昆盈〝無線網際無敵手〞多媒體無線滑鼠鍵盤組合，採用人體工學設計，不但體貼更保護您的雙手，避免使用的不適和傷害。搭配高階 4 鍵式〝第二代無限精靈〞無線滾輪滑鼠，適用於 Windows 系統，讓您輕鬆遨遊網際網路。

高精密無線電技術（RF），提供比紅外線接收技術更穩定精確的服務，結合兩組獨立的 27Mhz 頻率，有效接收距離達 1.5 公尺，避免大範圍使用空間中與其他家電的干擾。從此以後您再也不需要刻意的對準無線電接收器，即使眼前有障礙物，也無須受制於無線電接收器的接收範圍或是為了沒對準接收器而弄的手忙腳亂。

## 包裝 內容

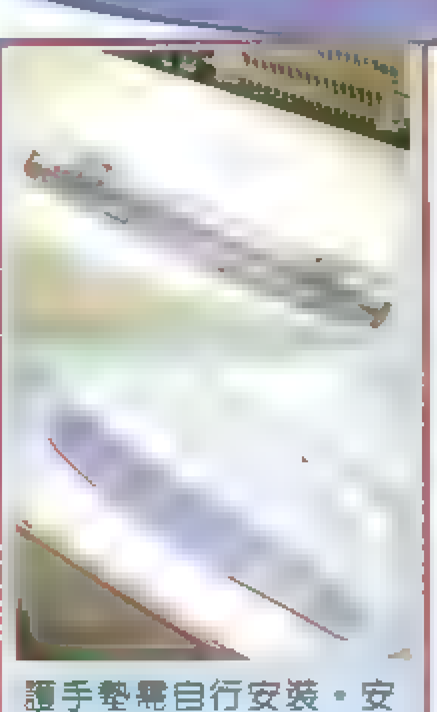
- [illegible]
- 無線滾輪滑鼠（第二代無限精靈）
- [illegible]
- 護手墊
- [illegible]
- 使用說明書
- [illegible]



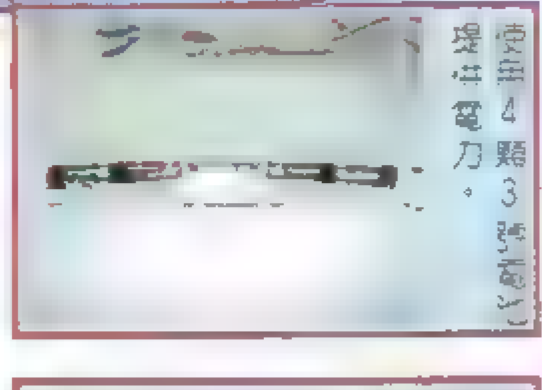
鍵盤上方的 16 個多媒體按鍵，可控制 CD 的播放、音量大小、啟動螢幕保護、發封 email、開啟 IE 上網瀏覽等。



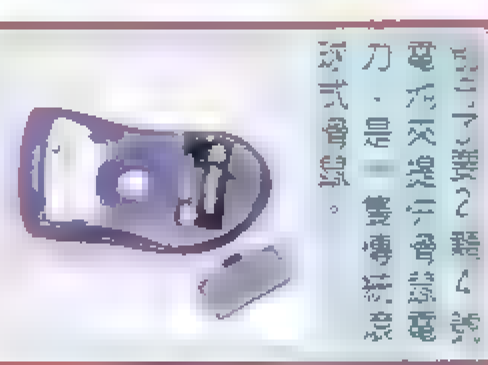
原屬於鍵盤的 3 個指示燈移到接收器上。



護手墊需自行安裝。安裝時要稍微向左〝卡〞一下。



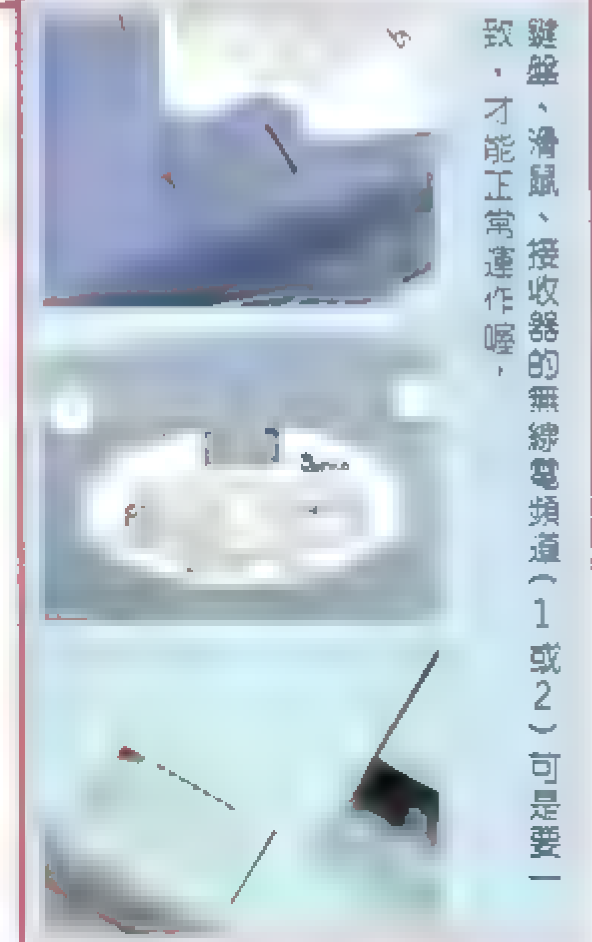
使用 4 顆 3 號電池提供電力。



滑鼠需要 2 顆 4 號電池來提供滑鼠電力，是一隻傳統滾球式滑鼠。



4 鍵式滾輪滑鼠，是屬於右手來操控，左撇子可能不太合適。

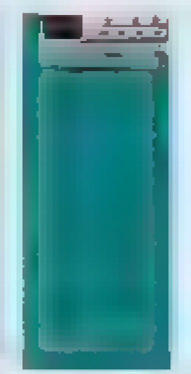


鍵盤、滑鼠、接收器的無線電頻道（1 或 2）可是要一致，才能正常運作喔。

## 系統 需求

- [illegible]
- [illegible]
- 光碟機
- 電腦 PS 2 接頭







透過軟體來設定滑鼠按鍵功能，可定義 34 種功能；鍵盤多媒體按鍵讓你輕鬆播放 CD 音樂；網際炫風輪－滑鼠滾輪的強大功能，上網瀏覽不迷失！

# 昆盈 256 網際無敵手 滑鼠鍵盤組

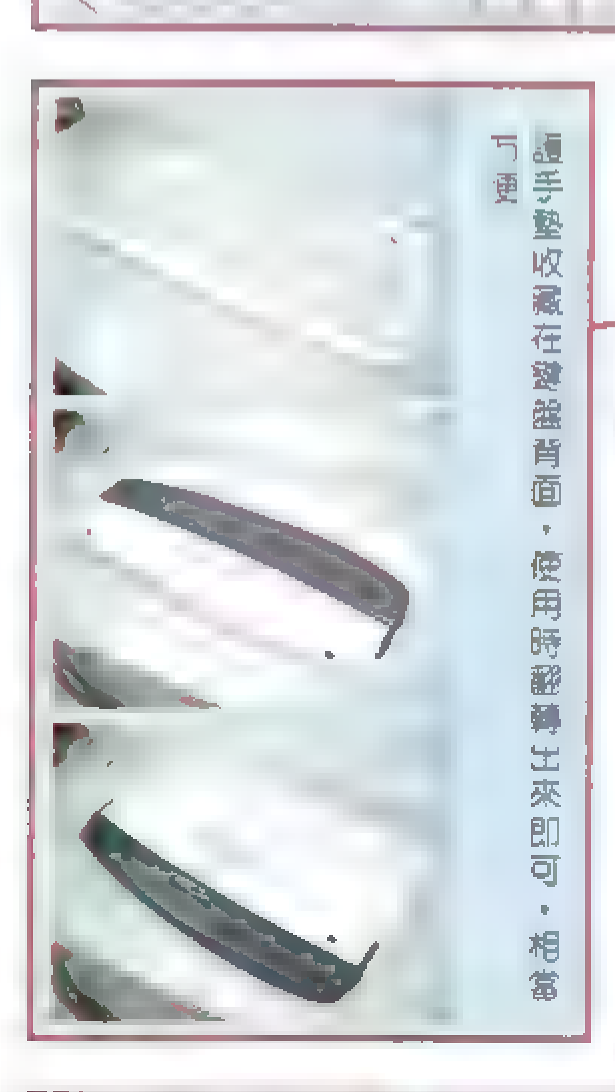
●作者－歐茲

昆盈最新推出專為windows XP/Me/2000 98所設計的無線滑鼠鍵盤組"256網際無敵手"，它包含了一組內建12個網路多媒體鍵的無線鍵盤、隻3鍵式"無線霹靂精靈"滾輪滑鼠以及一個內建256ID識別碼的接收器。

高效率的無線電接收技術，排除接收盲點，256個ID識別碼，有效降低干擾，提升通訊品質。無線滑鼠採人體工學造型設計，握感舒適完全服貼於手掌之下，左右手皆適用。在360度的接收範圍中，無須刻意對準接收器，即使隔著大疊文件，收訊依然完美。

## 包裝內容

鍵盤上方的12個多媒體按鍵，可控制CD的播放、音量大小、啟動我的最愛、發封email、開啟IE上網瀏覽...等。

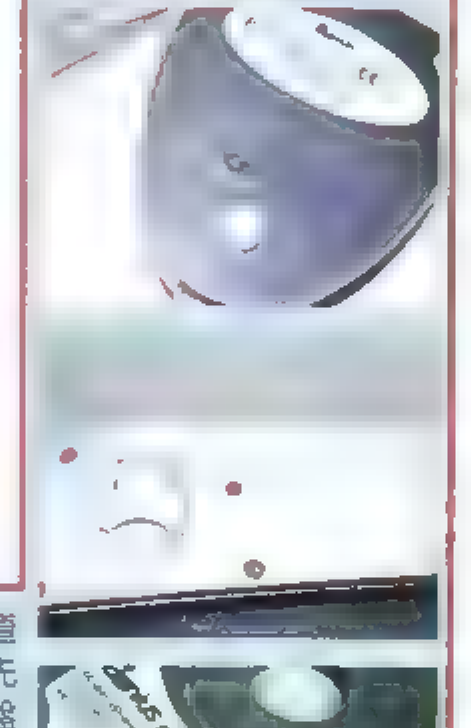


護手墊收藏在鍵盤背面，使用時翻轉出來即可，相當方便

原屬於鍵盤的3個指示燈移到接收器上。



標準3鍵式滾輪滑鼠，左、右手皆適合操控，使用2顆4號電池來提供滑鼠電力。



利用1個無線電頻道+256個ID識別碼，先按接收器，再按鍵盤與滑鼠，按壓時間需超過3秒鐘，神奇的256ID識別碼，在多人共同使用該產品時，不會互相干擾。

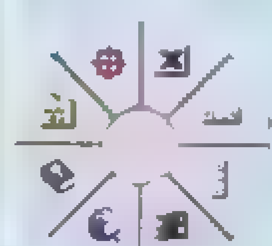


新穎的圓弧狀外型設計，使用2顆3號電池提供電力。

## 系統需求







透過軟體來設定滑鼠按鍵功能，可定義34種功能；亦可設定鍵盤的多媒體按鍵；網際炫風輪－滑鼠滾輪的強大功能，上網瀏覽不迷失！



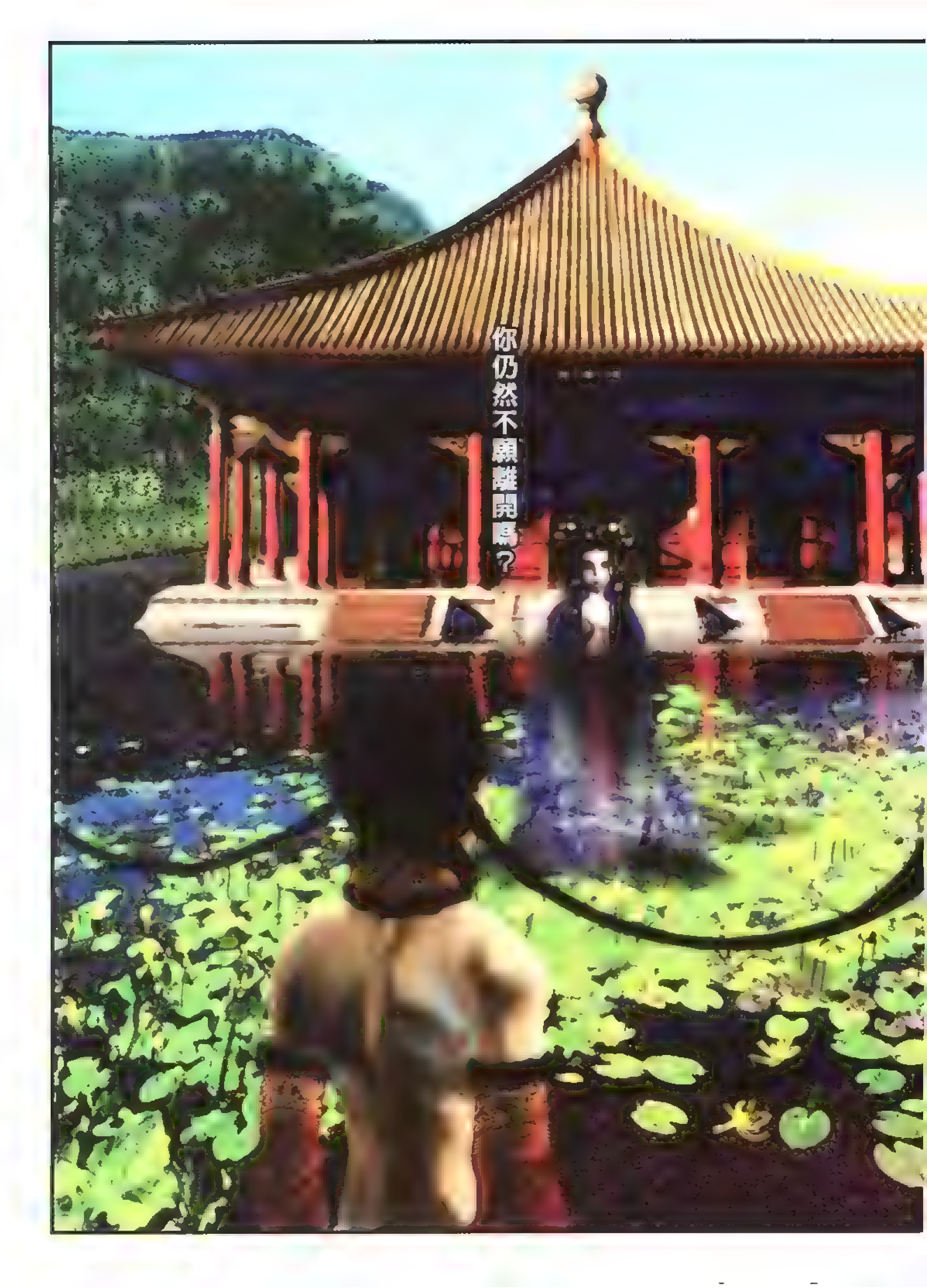
史上第一個同時讓你
，讓你模擬真實商場，更讓你挑戰真實情場！
獵艷大富翁
Lady Hunter
銓積資訊有限公司
Change Entertainment Co., Ltd.
大野狼工作室
(02)25912712
軟體世界

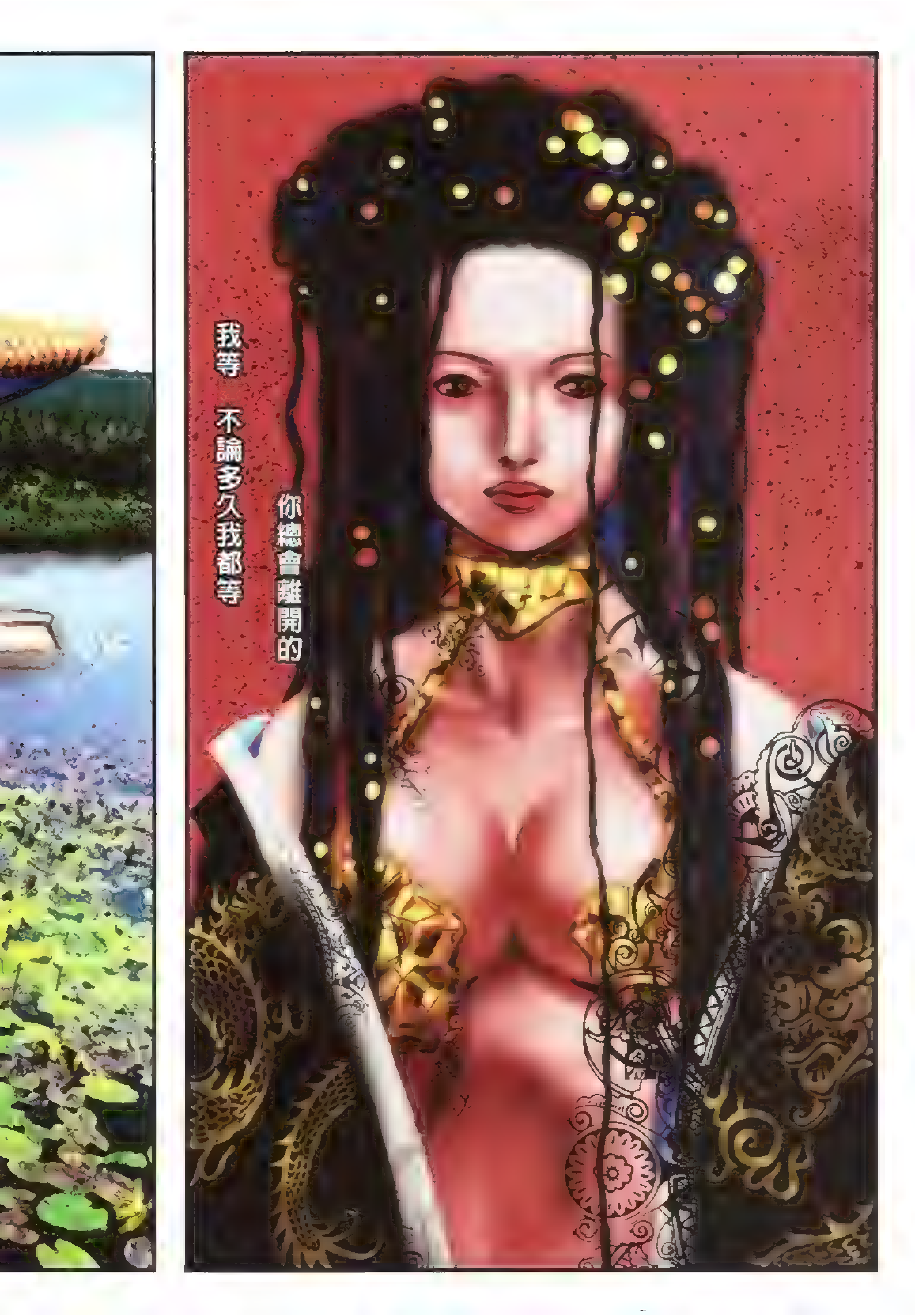


皇家放映室
非遊戲另類視覺秀
經過了這麼多年
海又變成山
山變成海
妳還是不願見我嗎？


妳總會見我的
我等
不論多久的時間


經過這麼多年
海又變成山
山變成海


你仍然不願離開嗎？


你總會離開的
我等
不論多久我都等



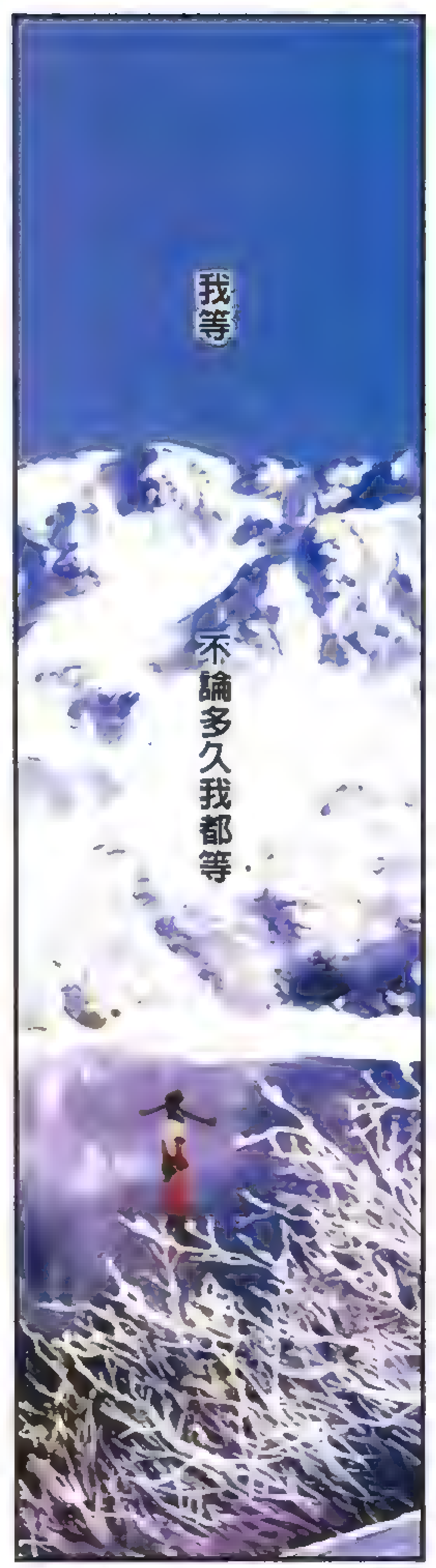

直到有一天
你知道如何愛我
你就會離開了

你總會明白的

你總會離開的

妳總會願意見我的

不！我會等 不論多久




Comic BY 月藏



美少女夢工場
魔法石大作戰
以夢幻妖精中的人物加上前兩代的女兒為主軸之立体魔法寶石方塊，有故事模式與對戰模式。
本遊戲不只平面，還加入 Z 軸前後轉，更加複雜新鮮。
遊戲中創新加入［口袋］與［幸運轉輪］讓遊戲更多變而有趣！
Princess Maker
Go! Go! 美少女!
夢工場1.2.3代加上超任版女兒，主角四人登場。以大富翁型態來養育女兒，可多人連線對戰，輪番操作。
在八年的培育過程中，要努力達成國王所指示的各項任務，以獲得王子殿下的好感，進一步向究極目標 ～ 公主 邁進！途中還得打工、上課、修行來自我成長。
數十種結局和上百個任務與事件，內容精彩，娛樂性最高！當然遊戲秘技是一定要的啦！！
赤井 WORKS 孝美
PRINCESS MAKER WORKS
プリンセスメーカーワークス
附贈 赤井孝美作品集 1&2 收錄赤井孝美生平插畫作品
包含許多未公開發表的創作張張精彩 絕對值得珍藏
STATUS
NINELIVES
美少女夢工場
魔法石大作戰
注意！
G1002509
GeneX
NINELIVES
ELEVEN
精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
URL http://www.kingformation.com.tw/
© 2001 NINELIVES Inc. Illustration:Takami Akai ©2001 GeneX
© 2001 Kingformation Co.,Ltd underlicense from NINELIVES Inc. and GeneX

讓你很有人緣的網路遊戲

就要見面了！

愛你呦～

寶物！寶物！

呀呼～跳！

快躲起來！

哇！救命啊！



ATGAMES TAIPEI HUB

電話 86633858 傳真 86632609
Address 8F No 2 cha-chian Road wen-shan 116 Taipei Taiwan R O C
Tel +886 2 86633858 Fax +886 2 86632609



什麼人可以當主角？
到底誰才是劇作大師筆下的最佳明星？
是躁鬱症的女孩？
還是只會寫注音的紳士？
難道…會是那隻很有心機的小狗？
你+你的朋友x15
大家快來～飆演技求生存
親愛的，我把自己變小了。
外婆家
我不要長大！
嗯，是我放的炸彈。
哼..哼..哼..看不到我。



當封印解開之日，就是再造奇蹟的時刻！
解開沉睡已久的七個封印，釋放前所未有的娛樂能量
奇幻詩篇的劇情封印・為你解開...
浪漫曲風的音樂封印・為你解開...
栩栩如生的動畫封印・為你解開...
精雕細琢的場景封印・為你解開...
無限連擊的戰鬥封印・為你解開...
專屬實用的法器封印・為你解開...
第七封印・不玩國產遊戲的封印・等你解開...
出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
研發製作
NEW.COM


THE SEVENTH SEAL
第七封印
失落的回憶
~LOST REMINISCENCE~
前進美國E3展光榮之作，打破TV GAME神話、超越PC GAME極限的旗艦級遊戲！


HOT DOG HOT GO!
熱狗熱GO!
速食英雄
愛與勇氣大冒險
短視近利的熱狗、欺善怕惡的肉包、秀逗脫線的漢堡，
還有裝酷很ㄍ一ㄣ的薯條，組成的史上最賤最屌的勇者軍團即將現身，
帶領玩家進入好玩好笑的速食世界！
全球最好吃的RPG大富翁遊戲，即將挑逗你的味覺、流盡你的口水、笑翻你的神經！
俗辣勇者 熱狗
色色武道家 肉包
看!!最紅、最大條的肉腳英雄



讓生熱狗變成焦熱狗的烤肉沙漠，
煮飯鍋造成的電鍋王國……
千奇百怪、花天酒地，
好蛋壞蛋的食物世界等你亂搞！
十餘種小遊戲　電影院欣賞漫畫
拍賣會場珍奇卡片競標叫賣…新鮮惡搞
大富翁　下流、有趣不怕天打雷劈！
肉包放屁爆烈彈、人稱聖獸不死鳥的
香菇雞湯……　等等搞怪攻擊卡片
笑翻天完全移植，百種爆笑王牌供你
收集、動腦、互相陷害耍奸招！
支援區域網路八人連線，好友換卡
取長補短　損友互坑PK對決　義氣合作、
你爭我奪痛扁那ㄚ、魔王！
說謊魔法師
漢堡
酷《一ㄣ弓箭手
薯條
玩熱狗吃熱狗，
樂GO全家給你飽！
買「速食英雄—熱狗熱GO！」遊戲軟體，
憑兌換券就送汁多味美的熱狗1支，
（原味、蔥辣…等口味任選），
讓你快樂玩飽又吃飽！
免費兌換熱狗1支
活動日期：91年5月1日～91年6月5日止。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.gamedreamer.com.tw
神氣惡搞最嗆最
的速食世界！



風影傳說
劍俠情緣外傳
做出最刻骨銘心的選擇，成就最動人的武林傳奇！
凌雲峰上，刀劍爭鋒，
鮮血沒有換來榮耀，
哭聲中，兩個小孩，
一個立下壯志，一個刻下仇恨。
通往巔峰的路上，
你必須不斷抉擇，
而抉擇又將付出多少代價？
為了所愛，你能放棄仇恨、雄心？
面對四位各領風情的紅顏，
如何回報、如何抉擇？
為了天下第一，你一定要泯滅人性？
不同的選擇，不同的結局。
面對諸多的誘惑、陷阱，
試煉你的決心與靈魂。
即時動作戰鬥，
面對不斷的廝殺、搏鬥，
奔跑、飛躍、刀光、劍影即時展現，
在廣闊場景中盡顯武功運用巧妙，
招式修練、威力升級，
萬鈞氣勢揚出英雄風騷！
金山

挑戰比超商更方便

讓網咖不只是網咖・比便利商店更便利

網咖就是你家！




智冠科技全系列商品24H

線上PACKAGE商品・區域網路遊戲・最新最HIT單機遊戲

# 在網咖開賣了！




智冠科技股份有限公司

中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net

簽約熱線：
台北/02-27889188轉201・台中/04-22020870・高雄/07-8150988轉216


第一名
獎金50萬
第二屆
中華盃遊戲軟體創作大賽
create
create



Backyard BASEBALL
五月賽
全民
熱血運動祭
全中文化
適合0-99歲
Backyard SOCCER
六月賽
Backyard BASKETBALL
七月賽
INFOGRAMES




"築夢高手" 遊走危險邊緣...

進入夢境———化不可能為可能！

清醒的你將要協助陷入夢境的秦大夢，
為他解決所有的障礙與突發事故：
路上的阿貓阿狗，頭上忽然丟下來的垃圾桶，
或是施工中的大坑洞....無奇不有，
所有生活中想得到的，碰得到的，意想不到的橫禍都有可能發生！

# 面對你自己的冒險旅程！
# 勇氣就是你的最強裝備！

從十萬呎深海中悠揚而來的生命之歌即將展開！

## 波瀾壯闊的冒險旅程　氣勢磅礡的生命之歌！

冒險旅程史詩般波瀾壯闊、遊戲配樂氣勢磅礡　、溫馨細膩，魄力十足的魔角戰場模式、震撼人心！



## 風雷間鼎 2002年最佳角色扮演遊戲！

歷時兩年、動員最多製作人員、運用最新開發技術、數位藝術級美術頂級打造、 2002最感動的遊戲體驗！



## 期待滿點！超越太空戰士 10代、魔獸爭霸 3代！

☆全球網際網頁到訪人次突破一千三百萬人次。
http://ha.windthunder.com
☆「巴哈姆特」遊戲入口網站 最期待遊戲排名第一名。
http://www.gamer.com.tw
☆「GAMEBASE」遊戲入口網站 最期待遊戲排名第一名。
http://www.gamebase.com.tw
☆「遊戲頻道」遊戲入口網站 最期待遊戲排名第一名。
http://www.channelg.com.tw/

☆「PLAYONE」電玩雜誌 最期待遊戲排名第一名
☆「遊戲世界」電玩雜誌 最期待遊戲排名第二名
☆「次世代」電玩情報誌 最期待遊戲排名第二名
☆聖女之歌 30,000套精體版網路預購首日銷售一空。

（節錄自 2001,12月 -02年 4月間）

## "6CD NT549元　5月 26日 震撼登場！"

各大連鎖書店、電腦門市、便利商店均售



■遊戲類型：角色扮演 ■上市時間：2002年春季 ■售價：未定 ■web site：http://ha.windthunder.com
■作業系統：Windows95/98/2000 ■硬體需求：CPU/P200,RAM/64MB,HD/未定

WAEI

WGS

擊敗天堂的網路遊戲

# 時空戰場

RENEWAL

賀

## 線上人數猛破萬人
## 千萬豪宅限量狂送

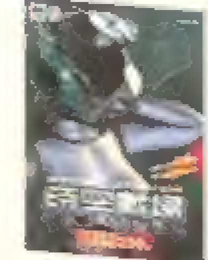
感謝玩家用力支持
公開測試一週即引爆萬人線上決戰空前盛況
千萬豪宅限量相送
詳情請上華義遊戲網 www.waei.net





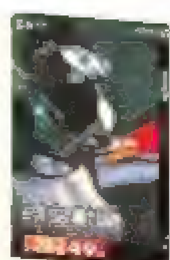

- WGS 360點限量發行紀念卡
- 典藏地圖
- 1.0完整版遊戲光碟
- 精美說明書
- 免費激戰15天（新手適用）

士官包399元



- 稱霸天下攻略本
- 免費激戰15天（新手適用）

戰術攻略250元



- 1.0完整版遊戲光碟
- 精美說明書
- 免費激戰15天（新手適用）

戰士包49元







台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222







